

nexl

FEBRUARIE 2007
NR. 2 ANUL I PREȚ: 11,90RON

MEGA REVIEW!
NINTENDO WII
THE LEGEND OF ZELDA:
TWILIGHT PRINCESS
WII SPORTS

TESTE

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES
JUST CAUSE
OKAMI
SEGA MEGADRIIVE COLLECTION
WIPEOUT PURE
LEMMINGS

LIFESTYLE

FLAGS OF OUR FATHERS
LITTLE MISS SUNSHINE

12 GADGETS
TESTE ȘI PREZENTĂRI

HARDWARE

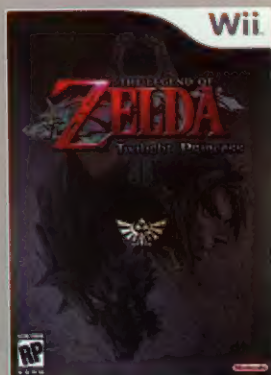
COOLER MASTER
AZUNTECH
XMERIDIAN 7.3
TAGAN T100 W
KIT DE RĂCIRE CU APĂ

PUMP IT UP, BRO!

ICON



6422223000294
ISSN: 1642-5348



LEGEND OF ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS

PREȚ: 49.9 EUR + TVA



WII PLAY + WIIMOTE CONTROLLER

PREȚ: 59.9 EUR + TVA

COMENZI Tel: 0259/441.523
Mobil: 0720/440.004
office@mediacontact.ro

Produsul Lunii

Nintendo Wii Sport Pack

Ultima oră

Internet Channel oferă o navigare Web optimă prin intermediul televizoarelor de acasă. Versiunea trial a browser-ului Opera, aduce Internetul chiar pe ecranele televizoarelor proprietarilor de Wii și le dă posibilitatea să navigheze cu ușurință, permițându-le să verifice rezultate sportive, să cerceteze hărți sau să viziteze site-urile lor favorite. Membrii familiei se pot aduna în jurul televizorului pentru a planifica vacanța sau pentru a face schizfili online. Wii Remote permite utilizatorilor să dea click pe link-uri sau să facă zoom în orice parte a ecranului prin intermediul controller-ului. În plus, Wii Remote poate fi folosită cu o tastatură on-screen.

PREȚ EXCEPȚIONAL: 315 EURO + TVA



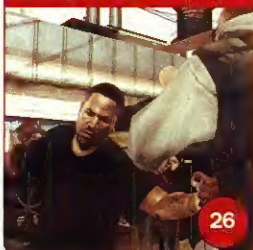
10 au încă de

Firese, deciziile ne aparțin, însă trebuie să alegem drumul bun, cel European, că doar ne-am integrat! Pentru sugestii, reclamații, discuții - de acum înainte căsuța noastră de email vă stă la dispoziție.

DOREL PUCHIANU JR
next@mediacontact.ro



Def Jam: Icon



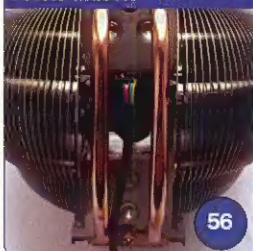
26

Expansion Memory Card



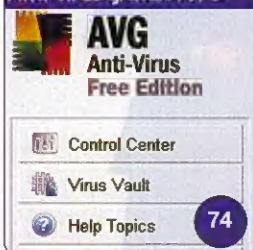
48

Cooler Master



56

Anti-virus gratuit AVG



74

Flags of Our Fathers



78

Cu Nintendo Wii pe masă!



14

NEXT nr. 2/ februarie/ 2007

Actualități

Editorial	3
Actualități PC games	8
Actualități console games	8
Actualități hardware	10
Actualități gadgets	12

Games - Console

Wii - Pruncul Nintendo	14
The Legend of Zelda: Twilight Princess	18
Wii Sports	22
Virtua Tennis 3	24
Def Jam: Icon	26
WipeOut Pure	28
Sega Megadrive Collection	30
Disgaea 2: Cursed Memories	32
Just Cause	34
Okami	36
Lemmings	40

Games - PC

The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	42
Rainbow Six: Vegas	44

Gadgets

Expansion Memory Card	48
Redeemer Beyond Total Control	48
Sony Mylo: MY Life Online	49
Qtek 8500	50
Qtopia Greenphone	50
Creative Zen Vision W	51
Miuro	51
Microsoft Habu	52
Harman Kardon Soundsticks II	52
Logitech Chillstream	53
Gamepark GP2X	53
Victorinox Swissmemory, brîșca IT	54

Joc FULL

Fallout	6
---------------	---

Hardware

Cooler Master: Hyper TX, Eclipse și Mars	56
Sonorizare deosebită cu Auzentech X-Meridian 7.1	60
Kit de răcire cu apă 3D Galaxy II și Blue Eye	64
Procesare grafică cu ATI 1100 de "cai putere" într-o singură sursă de tensiune!	72

Software

Anti-virus GRATUIT - AVG Free Edition	74
TED Notepad	75
MonoCalendar 0.7.1	75
Express Burn	76
SpamExperts	76
Spybot - Search and Destroy	76

Lifestyle

Flags of Our Fathers	78
Little Miss Sunshine	80
In Flames - Come Clarity	81
Eyes of Fire - Prisons	81
Gary Moore & Friends - One Night In Dublin (A Tribute To Phil Lynott)	81

Service

Cuprins	4
Impressum	82
Next in NEXT	82

HAPPYDISPLAY

Generezi mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primești și sigur ce ai comandat!
trimite codul la **1488**
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

WALLPAPER COLOR



ANIMATII



LOGOURI OPERATORI SI FOTODRAFII SMS



EFECTE SONORE

*** TRAZNITE ***		Sun la cel mai bun armasar din lume...	
I am James Bond	PCG 501112	Orgasm... animale	PCG 501035
High sa	PCG 501111	Noapte buna iubitel	PCG 501033
Hei, uite, ma suna cineva	PCG 501110	Noapte buna iubi	PCG 501032
Hei, ai un mesaj text	PCG 501109	Mi-e dor de tine iubitel	PCG 501031
Frateri raspunzi ma la telefon	PCG 501108	Iubitel, sunt blonda de alataieri	PCG 501030
Fantoma care te papa	PCG 501107	Iti trimit un pupic maaare si dulce	PCG 501029
E week-end, hai sa mergem	PCG 501104	Inima mea ti apartine iubituile	PCG 501028
*** ALTELE ***		*** EFECTE ***	
Domnule, va suna telefonul	PCG 501103	6 Păruti	PCG 500405
Cineva ma suna iar ma suna	PCG 501102	Bebelus răsând	PCG 500429
Ce vei plizda	PCG 501101	Aglomerajie	PCG 500426
Ce di faci de nu raspunzi	PCG 501097	Iari, iari	PCG 500430
Buna, sunt Anjela Jolie	PCG 501096	Gâscat	PCG 500432
Baba	PCG 501095	*** EFECTE ***	
Aveți un apel cu taxa inversa	PCG 501094	Bebelus	PCG 500428
Atentie, e o bomba in telefonul tau	PCG 501093	Jupii	PCG 500427
*** SEKYE ***		Un telefon din 1960	PCG 500361
Uuu, baby, raspunde	PCG 501126	Orgasm	PCG 500299
Unde este iubituil meu	PCG 501038	Răgât	PCG 500234
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036		

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesajele Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Conex Vodafone, 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil - trebuie să ai setarea Bored pe opțiunea "Always". Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro. Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul "OK". Vezi primi apoi link-ul de conectare la Wap, apoi pe "Yes", apoi descarcă comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îți gâsești apoi în meniul corespondent (melodii de apel, setări display, jocuri, etc.). Poți trimite SMS doar în România, în rețea Orange și Vodafone, tariful fiind de 1,4 EUR, respectiv 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Info: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V 9.00 - 18.00, reclamatii@happydisplay.ro

MELODII DE APEL

MELODII	*** HIT-URI ROMANESE ***	POLI	MELODII	POLI
Adrian Etimie - No side effects	PCG 501303	Vali Vilela - Eu dăci mori tu cui rama	PCG 501180	
Anaia Seis - Yo no soy de aqu	PCG 501304	Coshi - Baia Loca	PCG 501183	
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	Adi de Vito - Alo Alo	PCG 501299	
Andreea Balan - Invidi	PCG 501307	Nalmy&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai	PCG 501300	
Arseriel/Natalia - Laca	PCG 501308	Nicobee G&Soma - Doamne nu ma i deseara	PCG 501301	
Blondy - Dansez	PCG 501309	Nici Paleru - Eu beau vinu cu borcanu	PCG 501302	
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316	*** MELODII INTERNATIONALE ***		
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317	Robbie Williams - Eternity	PCG 501487	
Crus&Alexandra Ungurescu - Aprinde dragostea	PCG 501318	Out of reach - Bridget Jones diary	PCG 501481	
Di Vegas - E scandalos	PCG 501319	Moloko - Sign it back	PCG 501474	
DJ Andri - For the first time	PCG 501320	Manu Chao - Me gustas tu	PCG 501474	
DJ Project - Soapte	PCG 501321	James Blunt - High	PCG 501458	
Fly Project - Chayenne	PCG 501322	Fabry slint - Slash dot dash	PCG 501447	
Giulia - Princi aripi	PCG 501323	David Bowie - Ashes to ashes	PCG 501440	
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324	Daniel Powter - Jimmy gets high	PCG 501439	
HQ - Razna	PCG 501325	Bratz - So good	PCG 501428	
Chelou - Operatiunea cur pansat	PCG 501331	Bob Marley - No woman no cry	PCG 501427	
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314	Ti - Why You Wanna	PCG 501412	
Impact - Ori di ori ba	PCG 501327	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411	
Irli - Vino pentru todeauna	PCG 501328	Red Hot Chili Peppers - Tell Me Baby	PCG 501410	
Jamila - Aye	PCG 501329	Crazy Frog - Poppom	PCG 501402	
Kao - Da-o sa putea sa zbor	PCG 501330	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407	
Luminita Angel - Love will come	PCG 501331	James Blunt - Wisemen	PCG 501406	
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501389	
Preconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	Supermode - Tell Me Why	PCG 501382	
Simplu - Oficial imi merge bine	PCG 501334	Razorlight - In The Morning	PCG 501381	
Sistem - Never	PCG 501335	Gnarls Barkley - Smiley Faces	PCG 501379	
Softa - Pentru noi	PCG 501336	Byonce ft Jay-Z - Deja Vu	PCG 501370	
Stefan Barica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Karashin - LSF	PCG 501378	
Studio One - Cheama-ma alina-ma	PCG 501338	Kasabian - Empire	PCG 501377	
TNT - Strada mea	PCG 501339	Paulo Nutini - Last Request	PCG 501376	
*** MANELE ***		The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375	
Adi Minune / Rodica - Da da da si noi no no	PCG 501169	Gran Turismo - 99 Red Balloons	PCG 501374	
Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174	S. Mendes ft The Black Eyed Peas - Mas Que Nada	PCG 501373	
Nicobee Gita / Susana / Claudia - Dai 100 de parai	PCG 501179	Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372	
		Lily Allen - Smile	PCG 501371	

JOCURI JAVA



JAVA PCG 708818 JAVA PCG 708834 JAVA PCG 708830



JAVA PCG 708850 JAVA PCG 708857 JAVA PCG 708850

Heinricat ca un dargoni Cine nu gte sa joace Solitara? Salveaz-o pe Enyl



JAVA PCG 708859 JAVA PCG 708822 JAVA PCG 708860

Producător: Black Isle Publisher: Interplay Data apariției: 1997



Fallout

În perioada 1993 - 1997, foarte puține RPG-uri au fost lansate pe piață, iar cele care au ajuns, cu chiu, cu vai, pe rafturile magazinelor de specialitate au fost cel mult mediocre, datorită lipsei unei combinații reușite de jucabilitate, originalitate și complexitate - cele trei elemente ale genului pe care fanii le iubesc atât de mult.

Lansarea, la începutul lui 1997, a hibridului action-RPG **Diablo** a pus doar niscaiva lemne pe foc și a întârât din nou comunitățile, în așteptarea unui joc cu adevărat role playing, care să combine finețea și simplitatea lui **Diablo** cu un univers ceva mai

detaliat și mai elaborat. După o luptă asiduă de 4 ani de zile, așteptarea se încheie: **Fallout** și-a făcut maiestruoasă apariția pe scena ludică, dovedindu-se a fi unul dintre cele mai bune RPG-uri ale acelei perioade, reușind, cu succes, să aducă de partea sa cohorte întregi de fani

din toate colțurile lumii, cohorte care, și în zilele noastre, jinduesc ca și cățelul lui Pavlov la un **Fallout 3** pe felie cu predecesorul. **Fallout** oferea, la vremea sa, toate acele elemente care pot transforma un joc bun într-unul genial. O grafică de calitate, atenție la detalii și, mai ales, atenție la detaliile subtile. Toate acestea, combinate cu o poveste incitantă, cu un sistem de combat turn-based foarte ușor de înșușit și cu un gameplay fluid, fără bug-uri, au făcut din producția celor de la Black Isle un titlu de referință în RPG-ul cyberpunk.

Fallout este, dacă vreți, un sequel neoficial al jocului **Wasteland**, unul dintre cele mai populare RPG-uri ale perioadei. În timp ce majoritatea titlurilor lansate își desfășoară acțiunea într-o lume pseudo-medievală, cu miros pregnant de Tolkien sau cu puternice elemente

AdnD (orci, topoare, prințese aflate la ananghie), **Fallout** se petrece într-un viitor nu tocmai foarte îndepărtat, la șapte ani după ce un schimb prietenesc de focoare nucleare a devastat fără drept de apel, întreaga lume. Supraviețuitorii au reușit să trăiască de pe o zi pe alta adăpostindu-se în uriașe seifuri subterane - iar personajul nostru principal și-a petrecut întreaga viață într-un astfel de seif. Atunci când un cip de la sistemul de reciclare a apei se defectează, acesta este nevoit să părăsească siguranța acestui sanctuar și să pornească la drum în căutarea unei metode de a-l repara - drum ce îl va duce la suprafața planetei, deja un deșert nesfârșit, în care vom întâlni comunități de supraviețuitori care se chinuie să-și ducă viața în liniște, găști de tâlhari a la Mad Max, mutanți umanoizi, și multe, multe alte ciudățenii.





Privind înapoi la anul în care a apărut jocul, setting-ul ales de Black Isle nu este nici pe departe unul tipic pentru un RPG. În loc de peripluri nesfârșite prin tot soiul de dungeon-uri, în care trebuie să descoperim artefactul magic și plin de puteri miraculoase care îl va trimite pe Demonul nr. 123 pe lumea cea laltă, în **Fallout**, personajul principal explorează rămășițele îngrozitoare ale propriei noastre civilizații, în încercarea febrilă de a afla cine se află în spatele tuturor problemelor. O Californie de Sud post-apocaliptică, unde cartierul vecin nu mai este la fel, unde violența nu mai cunoaște limite și unde cele mai noi accesorii în ceea ce privește moda sunt grenadele, puștile și lansatoarele de rachete. Pe lângă toate acestea, mai punem la socoteală și nisaiva radiații, departe de a fi inofensive, și iată, avem de-a face cu un scenariu complet.

Jocul folosește un sistem hibrid de dezvoltare a personajului, bazat atât pe creșterea în nivel (clasică poveste, acumularea experienței în urma confruntărilor cu monștrii sau a îndeplinirii unor quest-uri), cât și pe un set de skill-uri (avem la dispoziție 10 tipuri principale de skill-uri ce pot fi îmbunătățite pe parcursul jocului). În plus, personajul nostru poate beneficia de două "calități" unice, cum

ar fi abilitatea de a vedea mai bine pe întuneric și, evident, de a acționa mai bine pe timp de noapte), fiecare dintre acestea având partea lor pozitivă cât și cea negativă. De exemplu, iubitorii de violență pot alege featurul "bloody mess", care cauzează victimelor o moarte cum nu se poate mai brutală, din punct de vedere grafic. Nu în ultimul rând, o dată la fiecare trei level-up-uri, putem alege câte o nouă abilitate specială, numită "perk", prin intermediul căreia ne putem customiza și mai în detaliu caracterul. Astfel, eroul nostru poate îndeplini orice funcție ne dorește sufletul, de la un doctoraș de sat cu o afinitate pentru armele puternice, până la un gimnast agil, un asasin fără onoare, sau un hoț cu mult noroc în desaga. Fiecare decizie pe care o vom lua influențează contactele avute cu personajele NPC, acestea reacționând în funcție de cum interacționăm cu mediul înconjurător.

Prea multe detalii nu vrem să mai pun la dispoziție, pentru a nu vă strica experiența cu acest superb joc, ce a făcut istorie. Din vremurile de mult apuse ale fenomenului ludic "visător", **Fallout** vine să ne demonstreze ce înseamnă, cu adevărat, un RPG. Enjoy.

CIUMA



Bioware vrea conținut episodic

CEO-ul Bioware, Ray Muzyka, a declarat recent că a sa companie intenționează să urce pe valul episodic, inițiat recent de titluri precum *Half Life 2* sau *Sin Episodes*, și să pregătească o grămadă de conținut pentru multe dintre titlurile pe care le vor lansa în viitor, atât pe PC, cât și pe console. Cel mai vizat dintre acestea este, fără îndoială, *Mass Effect*, urmat îndeaproape de jocuri precum *Dragon Age*, *Jade Empire Special Edition* și multe, multe altele. Unii dintre noi ar putea strâmba din nas, arătând cu degetul spre calitatea, uneori discutabilă, a similarului conținut episodic lansat până acum, însă nu trebuie să uităm că este vorba despre Bioware, iar ideea în sine de conținut episodic nu poate decât să îmbunătățească mecanismele de gameplay ale unui joc dat.

HD DVD, blu-ray combo

Parcă nu era de ajuns faptul că Sony și Microsoft se bat cap în cap de o perioadă pentru supremația next-gen în ceea ce privește viitorul discurilor. Mai nou, cei de la LG au anunțat că ne-au pregătit un combo care va putea reda ambele formate fără nici o problemă. Care e buba, atunci? Ei bine, respectivul player va costa cu aproximativ 2000 USD mai mult decât un PS3 sau un player HD DVD standalone. La un loc!

Harmonix spune pa lui Guitar Hero

Atunci când cei de la Neversoft au acceptat să pună osul la treabă pentru *Guitar Hero*, au început să circule zvonuri. Ceva normal. Fie Harmonix a fost scoasă din ecuația Red Octane Activision, fie Neversoft doar dădea o mână binevenită de ajutor. Se pare că prima variantă este cea oficială, deoarece Harmonix a lăsat baltă proiectele de chitare și a trecut, se pare, la ceva cu totul nou. Noul lor proiect se încadrează în același gen și se dorește a fi ceva mult mai mare și mai pompos decât *Guitar Hero*.

S.T.A.L.K.E.R. în martie

Chiar dacă deja nu mai surprinde pe nimeni, *Shadows of Chernobyl* a fost din nou ștanțat cu o dată de lansare. Pe site-ul oficial al jocului tronează malestos 22 martie, ca fiind ziua în care toți fanii vor putea, în sfârșit, să pună mâna pe mult așteptatul titlu și să vadă dacă anii petrecuți în pustnicie au meritat. Ei bine, cel puțin, se pare că jocul acesta va apărea înaintea lui *Duke Nukem Forever*. Subliniez, se pare.

Cum să slăbim cu Wii

Potrivit Reuters, un individ din Philadelphia susține cu înflăcărare că a pierdut kilograme bune, "exersând" cu al său Wii timp de 30 de minute pe zi. După nu mai puțin de șase săptămâni (și aproximativ 21 de ore de gameplay obositor, nenea Mickey DeLorenzo se laudă cu un fizic athletic, suplu și plăcut sexului frumos, acesta reușind să piardă nu mai puțin de 4 kilograme. Într-o lume a informației, tehnicii, și a jocurilor pe calculator care ne îmbie



să petrecem din ce în ce mai mult timp tolăniți fie în fotoliu, fie în fața calculatorului, fie în fața vreunei console, Nintendo

pare a fi singura companie care se mai gândește, din când în când, la sănătatea noastră fizică.

Fallout 3 pe X360?

Un mic interviu în compania celor de la Bethesda a scos la iveală câteva noi detalii despre mult anticipatul *Fallout 3*, un RPG a cărui franciză a fost, din păcate, lăsată de izbeliște odată cu desființarea Black Isle și care, cum-necum, a ajuns pe mâinile producătorilor mai sus numiți. Care sunt noutățile? Producătorii au mai multe motive pentru a afirma că jocul va fi dedicat consolei celor de la Microsoft: unu la mână, faptul că folosește același engine gra-

fic (Gamebryo) ca *Oblivion* (așa că, dragii mei fani, spuneți de pe acum adio unei perspective izometrice pe care mulți dintre voi ați sperat-o până în ultimul moment), iar doi la mână, promisiunile făcute de Bethesda referitor la dimensiunile gigantice ale universului jocului, plus un final deschis, influențabil de deciziile luate de jucător; fac ca cererea lui *Fallout* pentru X360 să fie imensă.



Crysis pe X360 - un joc cu totul nou?

Cei de la Crytek ne asigură de ceva vreme că jocul lor, pe care îl așteaptă cu sufletul la gură întreaga comunitate de gameri, nu va fi niciun portat pe vreă consolă next-gen. Nici în ruptul capului. Nici dacă li s-ar oferi milioane. Nope. Dar, dacă, cumva, printr-o divină îmbârligătură de împrejurări, Crytek ar trebui să comită acest sacrilegiu, producătorii nu ar face nicidecum o simplă portare copy/paste. Mai exact, șefii companiei au declarat că dispun de suficiente resurse (oameni, designeri, specialiști) pentru a face un joc complet nou. Problema pe care lead designerul Michael Khaimzon



a sugerat-o, ar fi că un asemenea titlu se va înfățișa net inferior titlului său de pe PC. Adică, un joc next-gen mai prost decât

bătrâna variantă desktop. Hmm...

GRUPAJ REALIZAT DE CIUMA

PS3 în Europa: Martie, nu Aprilie.

Tot ceea ce contează aici este pe cine vreți să credeți: fie pe CEO-ul de la Sony, venerabilul Howard Stringer, care menționa recent într-un interviu pe CNET cum că a sa consolă va vedea magazinele bătrânului continent undeva prin luna Aprilie, fie diverși purtători de cuvânt ai Sony (nu ne îndoiim, la fel de venerabili), care declară, prin intermediul diverselor surse disponibile pe Internet, cum că gigantul producător se simte în stare să livreze consola în Europa în luna martie. Cât despre prețuri, toate bune și frumoase: 599 euro pentru varianta cu 60GB, și 499 euro



pentru cea "lite" de doar 20 GB. Cu clasică excepție numită Marea Britanie, unde prețurile

vor fi ceva mai ridicate. Și România, probabil.



Inventivii băieți de la Engadget ne prezintă o simpată și interesantă jucărioară, un Wii portabil care include un ecran, un senzor bar, precum și toate celelalte componente necesare funcționării consolei, toate acestea combinate și înșurubate în așa fel, încât funcționează pe bază de baterii. Sfioși din fire, neobosiți ingineri ne-au trântit momen-

Wii Laptop

tan doar o serie de imagini la care să ne zgâim ca viața la poartă nouă, însă ne-au promis că, în curând, ne vor pune la dispoziție un ghid complet, prin intermediul căruia vom deveni în foarte scurt timp adevărați maeștri în a ne crea propriul nostru sistem Wii portabil. Detalii la www.engadget.com/photos/wii-laptop.

Crackdown (X360) vine în februarie

Microsoft Games Studios ne anunță cu bucurie că anticipatul lor joc action pentru X360, **Crackdown**, este gata.

Producătorul Realtime Worlds a lucrat, mână în mână cu binecunoscutul creator Dave Jones, pentru a preda jocul și pentru ca acesta să își facă apariția pe coclaurile nord americane începând cu 20 februarie. Despre **Crackdown**, vă pot spune că este un titlu extrem de... exploziv, plin de acțiune, totul desfășurându-se într-o lume imersivă, tridimensională, în care personajul principal are șansa de a se lua

de gât cu bandele de răufăcători din Pacific City într-o masivă campanie singleplayer, sau cu vecinul de la 4 într-un mod

cooperativ prin intermediul serviciului Xbox Live. Începând cu 23 ianuarie, doritorii pot savura și un mic demo.



Bioshock fără multiplayer

Unul dintre cele mai anticipate shootere, **Bioshock**, și-a puscat comunitatea de fani cu o veste cel puțin dubioasă. Jocul, produs de Irrational Games și publicat de 2K Games nu va avea defel multiplayer. Inițial un zvon, acest fapt a fost recent confirmat de către Elizabeth Tobey, community manager pe site-ul oficial Irrational, doamna de față subliniind faptul că **Bioshock** gravitează în jurul aventurilor unui singur individ, iar prezența unui mod multiplayer ar fi "stricat" povestea. Interesant.

Google vrea reclame in-game

Fratele nostru de zi cu zi, cu care ne găsim informațiile, referatele, pozele și mai știu eu ce altceva căutăm pe coclaurile Internetului, a început să prezinte un interes sănătos pentru reclamele in-game. Compania face pași mari pentru a achiziționa Adscape Media, o tranzacție care ar răzbuna, poate, eșecul Google de anul trecut de a achiziționa Massive (firmă aflată momentan în custodia Microsoft). Se spune că, pentru a balansa plața, Google se va alia imprevizibil Microsoft cu nimeni alții decât rivalii de la Sony.

Următorul joc de la Blizzard...

...nu va fi centrat pe deja frustrantul subiect **World of Warcraft**. Cel puțin, așa a declarat nenea Itzik Ben Bassat de la raioul de development, subliniind faptul că următorul MMO pe care compania îl va anunța, va aborda un subiect cu totul nou, inovativ, fără nici o legătură cu titlurile actuale. Asta poate însemna un anunț al acestui titlu cât se poate de repede, deoarece Blizzard intenționează să scoată pe bandă rulantă add-onuri pentru **WoW** o dată la fiecare an.

Japonia. PS3. leftin

Dacă trăiești în Japonia și ai considerat mereu că prețurile PS3 sunt cam exagerate, iată, aveți șansa să vă gândiți din nou. Dacă nu vă doare. Pentru a face cumva să scape de unitățile din stoc (se pare că totuși consola celor de la Sony nu se vinde chiar așa de bine precum se așteptau producătorii), retailerii niponi au decis să reducă prețul acestora cu nu mai puțin de 20 de procente. Dacă mai luăm în calcul faptul că PS3 a mai suferit o scădere de preț asemănătoare înaintea de lansare, putem spune că Sony nu o duce prea bine. O fi din cauza lipsei de jocuri, cine știe...

Lansarea PCI Express 2.0 standard

Specificațiile oficiale pentru PCI Express 2.0 au fost transmise. Capacitatea totală a magistralei PCI Express 2.0 va fi 5Gbps, dublu față de vechiul standard, iar conectorul x16 va putea să atingă un transfer de 16Gbps. Va fi compatibil cu plăcile grafice PCIe 1.1, ușurând tranziția producătorilor de plăci de bază pe viitor. Intel crede că va oferi cipset-ul 2.0 în acest an.

Intel vrea să producă un milion de procesoare quad-core în anul 2007

Volumul de producție a procesoarelor Intel quad-core este încă foarte limitat, dar compania speră să distribuie un total de un milion de procesoare Kentsfield și Clovertown până în momentul în care AMD va anunța primul procesor cu patru nuclee.

Conform funcționarului șef executiv, Paul Otellini, acest total de un milion va fi obținut la jumătatea acestui an. Nu a fost comentată producția "share" a procesoarelor quad-core, dar ținând cont de faptul că Intel a început distribuția procesoarelor în luna noiembrie a lui 2006, volumul anual al producției de procesoare este în jur de 150 de milioane, ambele, Kentsfield și Clovertown, fiind chiar la capătul listei.

În orice caz, dacă Intel își atinge țelul, este de așteptat ca AMD să introducă procesoarele quad-core, Barcelona (server/stație de lucru) și Agena (desktop) în al doilea sau al treilea trimestru al acestui an. Compania distribuie momentan 9 versiuni diferite de procesoare quad-core, incluzând 7 versiuni din seria Xeon 5300, Core 2 Extreme QX6700 și Core 2 Quad Q6600 anunțat recent.

Pe parcursul câștigurilor anunțate în trimestrul 4, Otellini a menționat de asemenea că Intel lucrează la procesoarele de 45nm Penryn, care vor fi distribuite, conform planului, în a doua jumătate a acestui an. Procesoarele Penryn vor dezvolta o performanță mai ridicată și un consum mai scăzut decât procesoarele actuale Core 2 Duo.

Asus a pregătit o placă grafică externă pentru notebook-uri



ASUS a lansat prima placă externă pentru laptop-uri - XG Station. XG Station este o placă grafică externă care permite utilizatorilor de laptop-uri să se bucure de performanța unei plăci video high-end, când este conectată. Placa grafică XG Station se conectează pe slotul Express al notebook-ului și dispune de un slot PCI Express

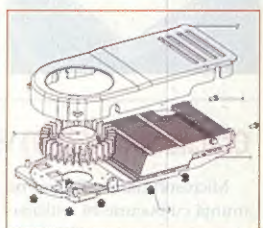
x16. Din moment ce ASUS a optat să echipeze dispozitivul XG Station cu un slot standard PCI Express x16, stația poate fi echipată cu orice placă PCI Express fabricată de AMD, NVIDIA sau chiar Matrox. ASUS a lansat XG Station dotat cu o placă grafică NVIDIA 7900GS. XG Station este alimentat extern. Ecranul LCD

integrat pe dispozitivul XG Station permite controlul plăcii 7900GS, de asemenea el poate afișa informații precum: cadre/secundă, viteza de rotație, temperatura procesorului grafic etc. ASUS va lansa XG Station la începutul trimestrului doi al acestui an. Prețul plăcii este momentan necunoscut.

NVIDIA pregătește GeForce 8800 GTS cu 320MB

NVIDIA plănuiește să lanseze prima placă GeForce 8800 GTS cu 320 MB. GeForce 8800 GTS este concepută pentru a reduce costurile de achiziție ale unei plăci DirectX 10. Memoria Samsung K4J55323Q-BC12 (800MHz GDDR3) are un preț de piață de 50 USD pentru 640MB. Probabil va trebui să ne așteptăm la o reducere de preț rezonabilă de 25 USD pentru versiunea plăcii 8800 GTS cu 320 MB. Placa cu

320 MB va fi lansată în primul trimestru al acestui an. Placa GeForce 8800 GTS este cunoscută ca și G80-100, care s-a materializat deja într-un produs cu 640 MB. Toate aspectele plăcii cu 640 MB rămân valabile și pentru versiunea cu 320 MB: nucleu tactat la 500 MHz, memorie cu frecvența de 800MHz și 96 de procesoare stream. Aspectul plăcii va fi identic. Alte plăci GeForce compatibile DirectX 10, pre-



cum G84-300 și G86-300 sunt așteptate să fie distribuite înaintea plăcii video AMD R600.

Intel a pregătit a treia fabrică pentru procesoarele de 45nm ce vor fi disponibile în 2008

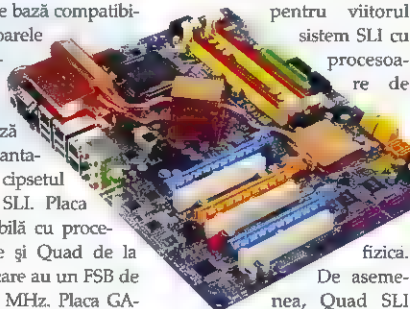
Paul Otellini a declarat că "testează procesoarele Penryn și că deja a început să verifice compatibilitatea lor cu sistemele de operare: Windows XP, Vista, Linux și Apple Mac OS-

X". Compania Intel, prin intermediul purtătorului de cuvânt, a spus: "plănuim să începem producția de 45nm la jumătatea anului 2008 în cele trei fabrici de 300nm". Cele trei

fabrici de 300nm menționate sunt fabricile 32 Chandler, Arizona și fabrica 28 Qiryat Gat, Israel. Dezvoltarea procesoarelor de 45 nm s-a realizat la facilitatea D1D din Oregon.

Gigabyte United și-a anunțat ultima ofertă nForce 680i SLI

Gigabyte United a lansat o nouă placă de bază compatibilă cu procesoarele Core 2 - GA-N680SLI-DQ6. Această placă de bază profită de avantajul oferit de cipsetul nForce 680i SLI. Placa este compatibilă cu procesoarele duale și Quad de la Intel Core 2 care au un FSB de până la 1333 MHz. Placa GA-N680SLI-DQ6 este echipată cu



trei sloturi PCI Express x16 pentru viitorul sistem SLI cu procesoare de fizică. De asemenea, Quad SLI este suportat de această placă. Suplimentar, placa de bază de la Gigabyte dispune de patru porturi Ethernet Gigabit, 10 porturi pentru tot atâtea hard discuri SATA 3.0Gbps - din care patru suportă conectarea de tip e.SATA. Alte caracteristici notabile pe care le include placa Gigabyte United GA-N680SLI-DQ6 sunt: 1394a, sunet de înaltă definiție, BIOS dual și o soluție de răcire pasivă cu conducte pentru cipset.

Seagate a anunțat cel mai rapid hard disc din lume

Seagate Technology a anunțat ceea ce se crede a fi "cel mai rapid hard disc din lume", Savvio 15K. Acesta are un timp de căutare de 2,9 ms și o viteză de 15000 rpm. Familia Savvio oferă nenumărate avantaje: hard discuri cu 15000 rpm, un consum de energie redus cu 30% (5,8 wați în modul așteptare), și un timp de funcționare de 1,6 milioane de ore MTBF. "Trendul IT este de a scădea dimensiunea fizică a componentelor și de a mări capacita-

tea și performanța", a spus John Rydning, manager IDC pentru hard discuri. "Prima generație de hard discuri de 2,5 inci cu 15000 rpm se potrivește cu acest trend, oferind o performanță I/O ridicată într-un pachet mic, fiind ideal pentru aplicațiile de tip server", a continuat John. Discurile Seagate Savvio de 15000 se livrează cu capacități de 36GB și 73GB pentru clienții OEM. HP a început să ofere sisteme Proliant cu hard discuri 15000 Savvio.



Scăderea profitului companiei Intel bate așteptările analiștilor!

Deși AMD a fost ținta profurilor scăzute din ultima săptămână cauzate de războiul fierbinte al prețurilor, nici Intel nu a scăpat nevătămat în anul 2006. Venitul net al companiei Intel în trimestrul 4 al anului 2005 a fost de 2,45 miliarde USD, iar în trimestrul 4 al anului 2006 venitul net a scăzut cu 39%, adică 1,5 miliarde USD.

Căștigul pentru trimestrul 4 al lui 2006 a scăzut de asemenea cu 5% față de anul precedent, adică 9,7 miliarde USD. În ciuda acestei scăderi, Intel "bate" estimările analiștilor, care era de 9,44 miliarde USD pentru trimestrul 4. În continuare, Intel a estimat câștigurile pe trimestrul I undeva între 8,7 mili-

arde USD și 9,3 miliarde USD.

Motivul principal pentru această scădere a profitului se datorează războiului de prețuri dintre cele două mari companii, Intel și AMD.

Intel a urmărit cererile de distribuție globală pe piața pentru AMD, care au crescut de la 15,9%, în trimestrul 3 al lui 2004, la 23,3% în trimestrul 4 al lui 2006. Ca urmare, răspunsul companiei Intel pe piață a fost combinarea prețurilor scăzute cu un șuvoi de procesoare noi, care să echilibreze piața. Conform șefului financiar Andy Bryant de la Intel, acest lucru s-a datorat cererilor mari de procesoare Core 2 lansate în a doua jumă-

tate a anului 2006. Procesoarele Intel Core 2 au performanță similară cu procesoarele AMD K8, oferă o temperatură de operare mult mai scăzută față de procesoarele precedente, bazate pe NetBurst și funcționalitate pe 64 de biți.

Ca să satisfacă cerințele pentru procesoarele lor, compania Intel are în plan deschiderea unei noi facilități 65nm în China. Acest plan va costa între 2,5 și 3,5 miliarde USD.

Pe viitor compania are în vedere producția de 45nm, care se preconizează să ajungă la consumatori în a doua jumătate a acestui an.

Programatorul șef John Carmack nu ar vrea să treacă la DirectX 10

John Carmack, programatorul șef de la id Software, și totodată cel mai popular om din spatele titlurilor *Doom* și *Quake*, spune că nu ar vrea să treacă la DirectX 10 hardware, și ar prefera să se concentreze pe prima platformă dezvoltată - consola de joc Xbox 360.

"Personal, eu nu aș trece la DX10 chiar acum. Eu aș lăsa lucrurile să se așeze puțin și aș aștepta până când chiar este nevoie de așa ceva," relatează John Carmack într-un interviu acordat revistei *Game Informer*.

Nu este prima dată când John Carmack ține partea Microsoft Xbox 360, pentru că el consideră că este mai ușor să se dezvolte jocuri pentru console. Driverul pentru plăcile grafice au probleme care îi dau multă bătaie de cap, și este mult mai complicat să determini performanța reală a aplicațiilor datorită creșterii stratului abstract pe PC, spune John Carmack. Afirmă totodată că Xbox 360 este cea mai lăudată consolă, mulțumită companiei producătoare Microsoft, specializată pe software.

În timp ce perspectiva comercială ezită să se dezvolte pentru cel mai nou hardware DirectX 10, aceasta înseamnă, din punct de vedere al stagnării tehnologice, crearea unor jocuri ale căror titluri sunt depășite în momentul lansării. Vasta majoritate de plăci grafice instalate în calculatoarele personale ale gamerilor sunt compatibile DirectX 9, iar interfața programabilă a consolei Xbox 360 are un set de caracteristici similare.

Dar este periculos să ne bazăm pe titluri de generație viitoare cu hardware de generație actuală, din punct de vedere vizual, jocurile riscând să nu devină populare.

De exemplu, jocul *FarCry* a fost în mod obiectiv mult mai atractiv vizual decât *Doom III* sau *Half-Life 2*, dar nici pe departe la fel de popular ca ultimele două.

Nike Speed+ în lucru...

Nike se pare că își dezvoltă propria afacere, permițând alergătorilor de cursă lungă să încarce datele în Nike+ fără să aibă un iPod, prin introducerea ceasului Nike Speed+. Ceasul este capabil să-ți afișeze cât de departe ești după ce convertește datele de viteză și informațiile referitoare la distanță. Ecranul LCD afișează informații adiționale precum timpul, calorile arse etc.

NEC lansează un nou monitor cu suport pentru Vista

NEC este gata să dezvăluie la sfârșitul acestui luni noul monitor LCD widescreen de 23 inci, care se mândrește cu suport pentru Windows Vista Home Edition. Acest monitor este capabil să opereze în Windows Media Center în două secunde de la bootare și poate primi semnal digital de la TV pentru toate dispozitivele de amuzament de care aveți nevoie.

Deocamdată nu sunt cunoscute detaliile despre prețul acestui monitor.

iCache raiul cărților de credit

Conform paginii iCache, acest dispozitiv va aduce cu siguranță o liniște sufletească celor care au o grămadă de cărți de credit. Vă oferă posibilitatea de a înregistra toate cărțile de credit online, folosind ca măsură de securitate, securitate biometrică. iCache face apoi o copie digitală a tuturor semnăturilor cărților de credit pentru cumpărături pe care doriți să le faceți.

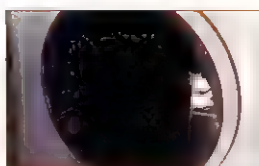
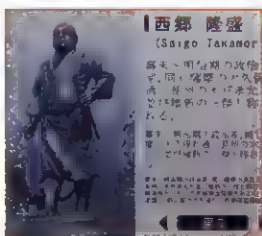
SwizzleStik adaugă Bluetooth

Telefoanele celulare fără conectivitate Bluetooth înseamnă un handicap în ziua de azi, mai ales când vine vorba de convorbiri telefonice în timp ce conduceți o mașină sau transferați date la un alt telefon mobil. SwizzleStik este soluția oferită de Spark și vine cu o posibilitate de a adăuga interconectabilitate, care oferă suport pentru o gamă largă de telefoane celulare. Cel care dorește să-și echipeze handsetul cu Bluetooth pot acorda atenție soluției SwizzleStik, cu prețul de aproximativ 50USD, deși s-ar putea să transforme handsetul dumneavoastră într-un monstru hidos.

Sanyo AQUA - mașină de spălat care reciclează apa, și lasă rufele uscate și curate

Am văzut multe mașini de spălat, unele dintre ele aveau monitorizare de la depărtare, altele nu aveau nevoie de apă etc. Dar Sanyo s-a mutat pe partea "verde" și spală hainele reciclând apa folosită anterior.

Mai mult, funcția de spălare cu aer, permite utilizatorilor să spele hainele care sunt destinate sistemelor de curățare cu aer cald. Prețul și disponibilitatea acestui dispozitiv sunt necunoscute momentan.

**Hârtie electronică de la Toshiba Matsushita gata pentru producția de masă**

Toshiba Matsushita au făcut un pas mare în industria hârtiei electronice, anunțând primul lor ecran monocrom VGA de 5 inci pentru producția comercială. În timp ce dispozitivul Toshiba Matsushita nu este așa de flexibil ca și alte alternative, el este ușor de citit, are o rată de contrast de 12:1, un timp de

răspuns de 20 ms și 16 nivele de gri. Dispozitivul consumă doar 4mW în modul cu două nivele de gri și 20mW în modul full cu 16 nivele de gri. Din păcate firma nu a specificat dacă acest dispozitiv își va găsi în curând locul pe piața comercială.

Transcend T.sonic 820, cu 4GB memorie flash

Transcend a lansat playerul T.sonic 820 care este în concurență directă cu iriver, Apple și alte companii care produc dispozitive similare. T.sonic 820 este subțire având o "grosime" de 12 mm (aproape de două ori mai subțire ca și iPod nano), are capacitate de 2GB (alb) și 4GB (negru), și



permite repetarea unei melodii de la punctul A la B, precum și controlul vitezei de ascultare a unei piese audio. T.sonic 820 dispune de un ecran de 1,5 inci cu rezoluție de 128 x 128 pixeli, suport WMA-DRM10, posibilități de înregistrare și o durată a bateriei de 15 ore

ZVUE 260 imită iPod-ul, integrând suplimentar un difuzor

HandHeld Entertainment a lansat cu curând un dispozitiv PMP, care imită destul de bine iPod-ul. ZVUE 260 dispune de o baterie Li-ion reincărcabilă, difuzor integrat, având un ecran LCD de 2,5 inci. Acest dispozitiv rulează atât

fișierele WMA, WMV și WMA-DRM, cât și filme în rezoluție 320 x 240 la 30 de cadre/s. Mai mult, dispozitivul nu include nici un hard disc pentru a nu cântăni prea mult, și



utilizează ca și memorie un card SD. ZVUE 260 va fi lansat pe la mijlocul anului 2007 la prețul de 99 USD.

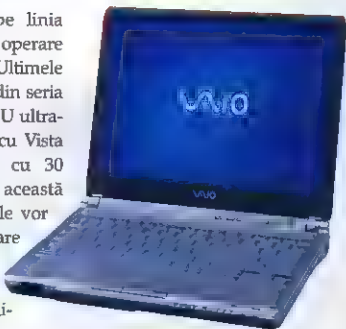
De acum cubul cu fețe colorate îți permite să ascuți fișiere MP3

Conceptele sunt aproape întotdeauna remarcabile, iar dacă integrează memorie atunci cu siguranță înseamnă că poți asculta muzică în format MP3. Mobiblu DAH-1500 este un cub care îți per-

mite să ascuți MP3-uri și să controlezi firesc piesele audio pe care le dorești. Încă nu se cunosc date tehnice concrete la momentul redactării acestei știri.

Sony Vaio se pregătește pentru Vista: modele T, F, F TV, G, A, S, și U se vor actualiza

Sony va instala pe linia VAIO noul sistem de operare Vista pentru Japonia. Ultimele modele de laptop-uri din seria T, F, F TV, G, S, și tipul U ultra-portabil se vor vinde cu Vista preinstalat începând cu 30 ianuarie. Pe lângă această schimbare, dispozitivele vor beneficia de o schimbare atât a culorilor, cât și a specificațiilor. Astfel, modele Vaio S cu moni-



tor de 13,3 inci vor beneficia de un procesor tactat la 2,33GHz T7600 Core 2 Duo; Vaio A cu monitor de 17 inci va dispune de un procesor T7200 Core 2 Duo, seria Vaio F integrează un monitor de 15,4 inci cu procesor de 1,66GHz T2300 Core Duo și placă video T2300 Core Duo; seria Vaio F TV are implicat un TV tuner, un procesor T7400 Core 2 Duo, hard disc de 200GB și webcam.

Universitatea Morgui a produs un robot pentru a speria copii

Roboții terifiți nu mai sunt o noutate, ei sunt concepuți pentru a îngrozi pe moment pe oricine, până realizează că de fapt aceștia sunt o bucată de plastic sau de metal inofensivă. Universitatea din Morgui, a realizat un robot cu un craniu bizar care imită unul de om. Creația, conține ochi albaștri supradimensionați, și un craniu lipsit de piele.

Dispozitivul are capul din metal și abilitatea de a detecta obiectele vizuale sau cele care produc sunete. Integrează senzori radar, infraroșii, și detecție ultra-sonică. Proiectul își propune să judece cum "reacționează oamenii în fața roboților", dar după cum arată acest robot cu siguranță reacția oamenilor va fi pe măsură!



Sony VAIO VGX-TP1DT media PC: rulează și înregistrează HDTV prin intermediul rețelei de acasă

Noul set multimedia pentru suferință de la Sony, VGX-TP1DT, conține anunțul PC VGX-TP1 și un tuner digital în formă de cilindru având codul VGX-DT1. PC-ul TP1 integrează un procesor de 1,66 GHz Core 2 Duo, 1GB de memorie RAM, hard disc de 160 GB, o unitate DVD, și un tuner cu HDMI, RGB-uri analogice și ieșiri optice digitale.

Suplimentar, unitatea dispune de patru interfețe USB, 1xFirewire, interfețe memory stick, slot SD, 802.11b/g WiFi și tastatură wireless. Tunerul digital DT1 are abilitatea de a furniza posturi TV în cali-

tate de înaltă definiție, prin intermediul plăci de rețea sau Wi-Fi putându-se înregistra în TP1 sau pe orice alt PC din rețeaua locală. 1080i video este înregistrat la 1920x1080 pixeli/24Mbps sau 1440x1080pixeli/10Mbps. Dispozitivul costă în Japonia aproximativ 1661 USD.

Camera video Hitachi DZHS500A DVD&HDD

Camera video Hitachi DZHS500A DVD&HDD oferă comoditatea unui hard disc (acces mai rapid, capacitate mare de stocare) și capacitatea nelimitată de stocare a dispozitivului optic detașabil.

Obisnuim să folosesc camere video "HDD-only" pentru că acestea au un "footprint" mai mic, dar alții preferă să aibă sistem de stocare detașabil cum ar fi mini-DV sau DVD, deoarece au teama de a rămâne fără spațiu de stocare - chiar dacă foarte rar folosesc mai mult de o casetă sau câteva DVD-uri. Cu DZHS500A, utilizatorii nu vor mai fi nevoiți să aleagă.

Compania Hitachi are o linie vastă de camere video DVD&HDD care, din păcate, nu suportă deocamdată formatele HD.

Sanyo Easy Street GPS

CES 2007 - Sanyo a prezentat a doua generație GPS: NVM 4050 și NVM 4070. Sanyo 4050 este un GPS fundamental, cu cartografie și orientare, în timp ce NVM 4070 are caracteristici mult mai avansate, cum ar fi Bluetooth, hands free și TCM (Traffic Message Channel) cu informații pentru trafic. Ambele unități au mai multe opțiuni pentru limbaj și pot rula fișierele MP3. Doar NVM 4070 poate rula fișiere video DivX.

Aceste GPS-uri de a doua generație vin în pachete ce conțin fiecare, design, funcționalitate sau viteză.

Cisco dă în judecată Apple pentru numele iPhone

După cum știm Cisco Systems (care posedă Linksys iPhone) și Apple erau în conflict. În timp ce mulți au văzut lansarea recentă a liniei iPhone ca o tentativă ușor de dobândit de la Linksys pentru a pune în uz trademark-ul "iPhone" înaintea lui Apple, se pare că Cisco a dobândit numele iPhone în anul 2000, când au cumpărat InfoGear.

Pe măsură ce vestea cu Apple iPhone s-a răspândit, Cisco s-a pregătit pentru bătălia cu Apple, având în proiect niște juristi frenetici, procesul începând chiar a doua zi după anunțul companiei Apple. Nu se știe cu certitudine care este ținta companiei Cisco: folosirea legitimă a trademark-ului lor? Demnitatea față de Apple? Aranjarea unei afaceri ca Apple să folosească componente Linksys pentru aeroproduct? Îmi vine să cred că Apple nu știe despre acest lucru, dar se pare că numele iPhone a fost prea bun pentru a trece peste el. Să vedem ce argumente va aduce Apple de data aceasta la tribunal.

Nascar Vacuum îți face mai repede curățenie în casă

Nascar Vacuum este un robot vacuum, care reprezintă un vehicul Nascar și o stație "Pit Road" de schimb a roților, pentru a-ți face soțul să lucreze mai bine când vine vorba de aspirarea prin casă. Fiecare

vehicul costă 280 USD și are o telecomandă RF care permite o acuratețe bună în ghidarea lui.





Wii - Pruncul Nintendo

Surpriza plăcută

Am așteptat mult și bine ca lansarea europeană a consolei să aibă loc. Nu de alta, dar în primul rând avem de-a face cu regionalizarea ei, plus o politică diferită pe care Nintendo o abordează în funcție de locurile unde decide să-și etaleze produsele. Ca de fiecare dată, și ca în cazul fiecărui producător japonez (vezi Sony cu al său PS3: lansarea europeană nu coincide cu cea asiatică sau din America de Nord), niponii au decis să amâne nițel livrarea unităților Wii pe teritoriul Europei. O întârziere care, din fericire, nu a durat mult. Soarta cea binevoitoare a făcut ca și România să se afle în vizorul distribuitorilor - și, culmea, toate unitățile livrate s-au cumpărat ca pâinea caldă. Pre-orderurile au curs ca vinul în pahare, iar acei doritori de next-gen care s-au dovedit a fi mai norocoși, s-au trezit recent cu câte un Wii în sufragerie. O veste îmbucur-

rătoare, trebuie să recunoșc, pentru una dintre piețele est-europene care suferă încă de molima pirateriei, românii demonstrând că piciorul introdus cu de-a sila în UE nu se află acolo de pomană. Dacă facem un mic pelerinaj pe meleagurile trecutului, vom remarca cum alte console care astăzi fac furori, și mă refer aici la PSP și Nintendo DS, nu s-au bucurat de același succes la vânzări. O fi timpul de vină, o fi oferta subțire de jocuri pe care distribuitorii ne-o puneau la dispoziție, cine știe? Cert este faptul că primul "eșantion" de Wii stabilit pe coclaurile băștinașe s-a vândut ca pâinea caldă. Și iată, mă aflu printre fericiții care pot flutura cu bărbăție un Wiimote și bucurându-mă de câteva clipe (minute, ore, zile) de distracție 100%.

Cât de greu e pachetul

Dacă tot vrei să profiți de pe urma acestei console, atunci tre-

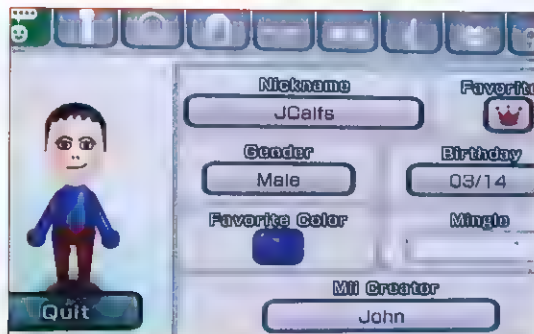
buie să investești nisaiva bani în accesorii. Și în jocuri. Și în multe altele. Pe scurt, TNT Games, distribuitorul oficial Nintendo din România (care, în trecut fie spus, furnizează și alte produse pentru diversele console apărute pe piața românească), vine cu o gamă variată de oferte, ce include, la grămadă, cam tot ce îți trebuie pentru a avea parte de un singleplayer sănătos și de un multiplayer prietenos. Adică: te-ai cumpărat consolea propriu-zisă. Aceasta se prezintă într-un design compact, nepretențios, clasic, poate sta foarte bine oriunde, în apropierea televizorului și, datorită aspectului său slim, a reușit să-și facă loc chiar și în camera mea dezordonată...

Ca suport media, consola este dotată cu un self loading media bay care citește atât discuri optice single layer, cât și double layer de 12 centimetri (cele gândite pentru consola de față), plus discurile de opt

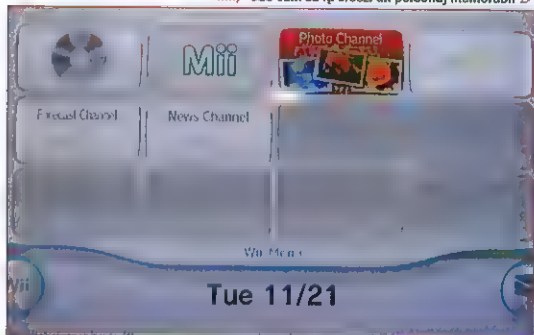
centimetri, specifice Game Cube-ului. Din punctul de vedere al comunicațiilor și al suportului online, piața europeană trebuie să mai aștepte nițel. În curând, vom avea parte de un Opera special născocit pentru Wii, iar serviciul Wii-connect24 funcționează ca la carte, furnizând tot soiul de update-uri și alte șmecherii chiar și atunci când jucătorii nu sunt conectați la consolă. Conectarea se poate face fie wireless, folosind un IEEE 802.11b/g, fie cu un adaptor LAN prin USB 2.0. Și ca să nu spună lumea că această consolă nu este vorbărească, Wii poate comunica, de asemenea wireless, cu Nintendo DS.

Ați auzit la știri sau din presa de specialitate de Virtual Console. Asemenea altor console de pe piață, Nintendo va furniza a

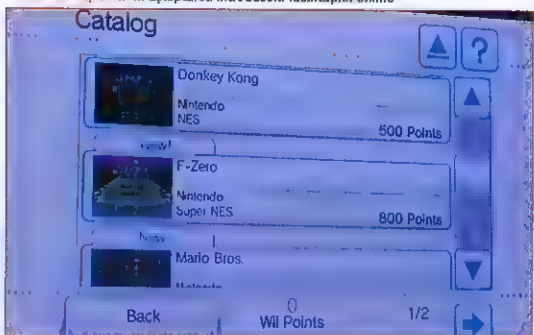




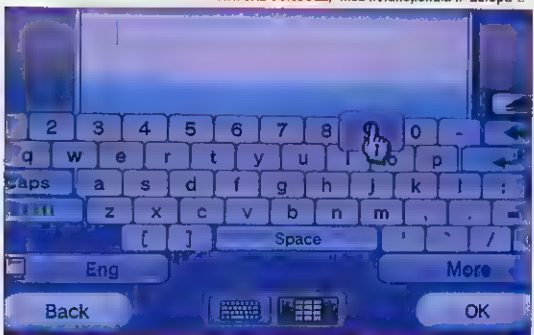
Mii, sau cum să îți crezi un personaj memorabil



INTERFAȚA Wii în așteptarea introducerii facilităților online



VIRTUAL CONSOLE, încă nefuncțională în Europa



CURS SPECIALIZAT DE secretare. Glumesc, evident

pentru Wii un serviciu online care va pune la dispoziția consumatorilor o sumedenie de titluri, pe care faimoasa companie niponă le-a lansat de-a lungul timpului. Și când te gândești la cei 20 de ani de experiență în domeniu, gândul îți zboară mai ceva ca un MIG 21 spre titluri celebre lansate pentru Nintendo 64, SNES (Super Nintendo Entertainment System). Și chiar NES (Nintendo Entertainment System). Ce mai, vremurile de mult apuse se întorc pe ecranele televizoarelor noastre! Pe lângă toate acestea, printr-un parteneriat cu Sega, Nintendo ne va pune la dispoziție și titluri apărute în vremuri inmemorabile pe Sega Genesis sau pe consola TurboFAX (consolă produsă de NEC și Hudson). Și cum nu putem uita producătorii indie (adică acei producători care debordează de imaginație, idei și proiecte, dar nu au nici un sfânt în buzunar pentru a-și promova și distribui produsele), Virtual Console va fi locul unde jocurile acestora vor putea fi accesate de publicul larg. Sună bine, nu?

Specificații

Wii este livrată cu nu mai puțin de 512 MB de memorie flash internă, două porturi USB 2.0, precum și capacitate Wi-Fi încorporată. Jucătorii vor avea posibilitatea de a crește memoria virtuală a consolei prin intermediul unui port pentru un memory card SD. Pentru cei mai zgârciți dintre noi, e bine de știut că Nintendo a optimizat consola astfel încât să minimizeze consumul de curent și să permită serviciului WiiConnect24 să funcționeze și atunci când consola se află în standby. Procesorul din dotare, botezat cu numele de cod Broadway, "suferă" de tehnologia SOI CMOS de 90 nm, fiind conceput, produs și distribuit de către IBM. O placă grafică de la ATI vine să completeze parada de bunătați, în timp ce patru por-

turi special create pentru controlerele clasice Nintendo Game Cube și două sloturi pentru carduri de memorie Game Cube fac din Wii o consolă compatibilă cu trecutul. Și probabil cu viitorul. În pachetul promoțional, consola este livrată împreună cu una bucată copie **Wii Sports**, precum și, evident, cu un Wiimote Controller.

Ze Nunchuck

Unele jocuri, asemenea box-ului inclus în **Wii Sports**, sau **Zelda Twilight Princess**, sunt imposibil de jucat fără imperia- la prezență a nunchuck-ului pe scena ludică din fața televizorului. Cu ce se mănâncă acesta? În principiu, este un controller auxiliar care se conectează la Wiimote, prin intermediul căruia putem controla diverse mișcări in-game care, fie ar fi imposibile prin intermediul Wiimote-ului, fie ar fi mult mai lipsite de precizie. Imaginați-vă aparatul de ras al lui tata. Nu Gillette-ul, ci cel electronic. Exact așa arată un nunchuck, cu mențiunea că posedă un mic joystick implementat deasupra capului. Știi voi, înainte, înapoi, stânga, dreapta, tot felul de mișcări de precizie pot fi efectuate doar cu acesta. Un FPS, de exemplu. Folosim Wiimote-ul pentru targeting, în timp ce mișcările personajului, deplasările sale prin nivel, strafe-ul continuu și alte alea devin obiect de studiu al acestui controller "auxiliar". Momentan, nunchuck-ul se atașează de Wiimote prin intermediul unui cablu de date (suficient de lung, spun eu, pentru a permite mișcări ample și elaborate), însă producătorii au lăsat să se înțeleagă că, în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat, acesta se va bucura și el de o conexiune wireless. I-am putea zice inutilă, însă există multe guri rele care se plâng de fiecare lipsă a unui nou sistem aflat pe piață (cârcotași, dom'le), drept pentru care așteptăm cu interes acest nou produs.



❖ **PACHETUL Wii**, dezbrăcat și pus pe masă

Wiimote-ul

Dotarea de bază a Wii-ului, Wiimote-ul, ni se prezintă în toată splendoarea lui sub forma unui controller ce se aseamănă extrem de mult cu clasicele telecomande de televizor. Doar că e alb. Sistemul de senzori implementat de Nintendo permite o foarte bună comunicare între acesta și consolă prin intermediul unui receptor slim ce poate fi poziționat comod oriunde în apropierea sursei, recomandabil pe televizor. Personal, am rămas surprins de finețea cu care acest Wiimote redă gestică

jucătorului - de la loviturile puternice, la cele cu efect, de la cele lente sau de siguranță, până la acțiunile de finețe, ce necesită precizie atât din partea noastră, cât și din partea semnalului în sine. Jocurile clasice oferite prin intermediul Virtual Console vor fi, probabil, jucate folosind doar această invenție drăguță, dotarea acesteia incluzând, practic, facilitățile nunchuk-ului, precum și clasicele funcții disponibile pe oricare controller clasic. Recomandarea noastră ar fi folosirea lor simultană în jocurile mai complexe ce



❖ **VECHI ȘI NOU** Clasicele controlere GameCube pe lângă inovatorul Wiimote

stau să apară - vă va ușura viața, credeți-ne.

Concluzii

Am văzut, am butonat, ne-am lămurit. Wii nu este nici pe departe un pretendent la culmile cele mai înalte ale graficii next-gen - și nici nu a avut vreodată pretenția asta. Pur și simplu, este o consolă orientată spre gaming, spre arta pură a gaming-ului, spre distracție și spre interactivitate. Nu am

întâlnit pro-

bleme de niciun fel pe parcursul testului - poate doar faptul că bateriile care se găsesc în România nu rezistă prea mult la o sesiune de multiplayer - totul a ieșit ca la carte, jocurile de până acum sunt distractive, iar consola în sine prezintă un potențial fenomenal. Urmează ca Nintendo, precum și producătorii third party, să ne ofere de acum încolo titluri care să se indice pe măsura acestui potențial.

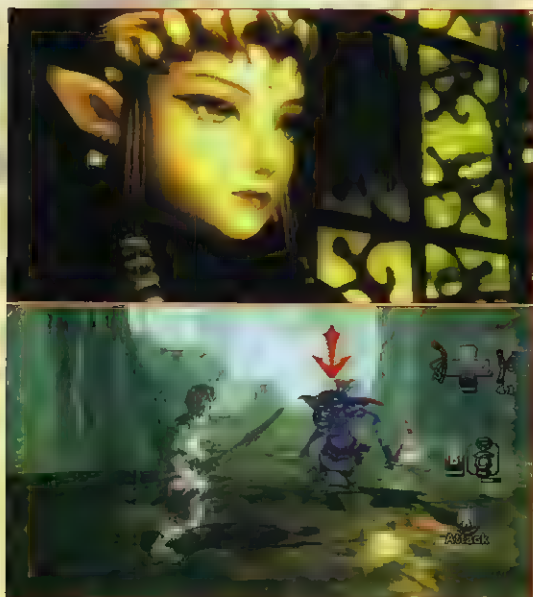
CIUMA



The Legend of Zelda: **Twilight Princess**



După aproape 10 ani de Zelda, a venit, se pare, timpul ca Nintendo să producă un sequel **ce poate fi, fără cea mai mică problemă, încoronat drept cel mai bun titlu al francizei.** Asta, din varii motive, pe care le vom discuta pe larg ulterior. Twilight Princess **s-a aflat pe masa de operație timp de patru ani de zile, sub atentul bisturiu al unei dintre cele mai talentate echipe de development a lumii.**



Legenda Zelda

Jocul, al cărui maestru de ceremonii este Eiji Aonuma (care mai are în repertoriu *Majora's Mask* și *Wind Walker*), este punctul culminant al unei serii ce a făcut istorie, un titlu reușit din toate punctele de vedere care, în timp ce păstrează clasicele elemente cu care am fost obișnuiți de-a lungul anilor, ne oferă, simultan, o lume nouă, ceva mai sumbră, o lume de-a dreptul epică, în care vom petrece nu mai puțin de 50 de ore efective de joc. 50 de ore? Se pare că producătorii de titluri PC ar trebui să arunce o privire și în ograda "concurenței". Mai mare, mai dificil și mai complex decât aventura de pe Game Cube, *Wind Walker*, *Twilight Princess* profită din plin de ofertele multiple ale consolei celor de la Nintendo, iar contro-

lul bazat pe gestică inițiat de Wiimote, pe lângă o sumedenie de funcționalități legate de display, îl fac o adevărată mânășă pentru Wii.

Jocul urmărește, cel puțin în aparență, liniile clasice pe care *Ocarina of Time* le-a implementat seriei. Nu mai puțin de jumătate din aventurile lui Link și ale mândrei sale iepe, Epona, în acest ținut cast și plin de pericole par, într-adevăr, să aducă a *Ocarina* creat special pentru o nouă generație de gameri. În mod clasic, Link își începe periplul într-un mic sat de la marginea ținutului Hyrule, pentru ca mai apoi, purtat de tot soiul de evenimente mai mult sau mai puțin coincidentiale, să exploreze orașe și temple pe care le-am mai văzut, în 1998, ce-i drept în mai puțin detaliu. Mulți ar sări aici cu gura și ar acuza *Twilight*



Princess că ar fi doar un remake next-gen al lui Ocarina, drept pentru care se confruntă cu o gravă criză de identitate, însă producătorii au reușit, în mod genial, să combine elementele vechi cu cele noi și, în același rând, să facă o aproape brutală diferențiere între acestea - în special prin intermediul unei povești fantastice, care ne poartă eroul într-o lume alternativă, cunoscută, simplu, sub numele de Twilight.

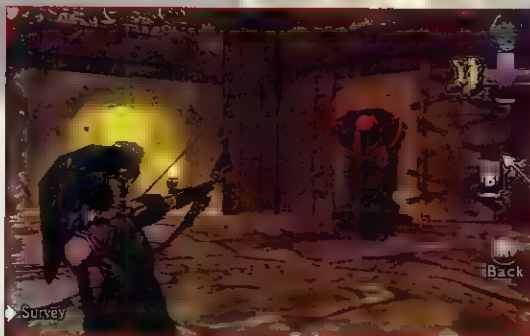
De aici, din acest deșert Hyrulian, noi și noi elemente și schimbări sunt introduse în clasică formulă de gameplay adoptată de Nintendo pe parcursul timpului.

Noutăți?

De exemplu, Fratele Link se transformă la un moment dat în lup, dobândind astfel tot soiul de abilități noi. Prin intermediul unui set de cutscene (care, în trecut fie spus, abundă, sunt de o calitate foarte bună și nu sacadează de fel gameplay-ul), eroul nostru se vede, peste noapte, metamorfozat într-o bestie cu patru picioare, urmând ca, la un anumit moment, să se întâlnească cu însuși Zelda, personaj ținut după gratii pe teritoriul Twilight-ului. De asemenea, Link o cunoaște pe Midna, o domșoară al cărei rol pe parcursul poveștii și al quest-ului principal este deosebit de important. Acest univers alter-

nativ oferit de Nintendo este unul sumbru, închis, care dă frâu liber celor mai negre gânduri. Chiar dacă nu avem de-a face cu violență, decapitări, sau mai știu eu ce alte forme de gore gratuit ce fac, mai nou, deliciul consumatorilor de jocuri, există o trecere destul de bruscă de la lumea colorată, plină de floricele și bucurie cu care eram obișnuiți în Wind Walker, de exemplu - ce mai, avem de-a face cu un adevărat Silent Hill al seriei. Inclusiv povestea în sine adoptă câteva elemente psihologice și chiar filosofico-morale - într-o anumită cinematică, undeva, pe la jumătatea aventurii, suntem puși în fața acelui "ce s-ar fi întâmplat" dacă

Link însuși ar fi trecut de partea răului. Nintendo a folosit, se pare, un sistem de mișcare pentru redarea personajelor, lucru care se simte și se vede imediat prin fluiditatea acestora, însă nu acesta este principalul motiv pentru care secvențele cinematice sunt atât de binevenite. În principiu, povestea din Zelda a ajuns la un grad de maturitate salutar și a evoluat cu mult peste clasicele clișee "salvează prințesa și dă-i în cap zmeului cel rău", devenind, pe lângă un suport excelent pentru un gameplay la fel de excelent, un motiv pentru care Twilight Princess te ține lipit cu ochii de ecranul televizorului. Mai exact, pe parcursul jocului, fiecare ele-



☛ CÂND ERAM MIC, mama îmi spunea Robin Hood



☛ LIBERTY ORADEA, la campionatele mondiale de lupte greco-romane



☛ STAI NIȚEL, nene, să-ți lustruiesc armura...



☛ CE ROMANTIC... Data viitoare îmi chem și lapa



ment al poveștii adaugă ceva misterului, iar jucătorul va dori, la fiecare pas, să afle noi și noi detalii despre Midna, care sunt motivele pentru care îl ajută pe Link, sau care sunt, cu adevărat, puterile Twilight King-ului.

Avem remote controller

Eh, dom'le, și dacă tot avem parte de un joc pentru Wii, cum stăm cu controlul? Excelent, cu siguranță. Și pentru a face toate cât mai frumoase, producătorii au reușit să implementeze acest control astfel încât să îmbunătățească gameplay-ul, nu să ne facă a-l ignora și a gesticula cu Wiimote-ul prin cameră doar pentru simplul motiv că e ceva nou. Mecanica jocului, în sine, este foarte asemănătoare cu cea întâlnită în *Wind Walker* - personajul principal aleargă ca bezmeticul prin tot soiul de zone imense, își țintește inamicii, îi pocnește în moalele capului cu sabia, putând, în același timp, folosi o sumedenie de alte arme pentru a diversifica bătăliile, sau diverse obiecte care îl ajută să avanseze la o nouă locație. Dacă stau bine să mă gândesc, aceste fundamente de gameplay au existat în franciza *Zelda* încă de la *Ocarina of Time*, ele fiind cizelate, puțin câte puțin odată cu trecerea timpului, evoluând de-a dreptul darwinian în *Majora's Mask*, apoi *Wind*

Walker, pentru a-și face o revedere spectaculoasă și aproape de perfecțiune în *Twilight Princess*. Marea diferență o constituie, în mod evident, faptul că pe Wii folosim simultan Wiimote-ul și nunchuk-ul pentru a-l controla pe Link și pentru a face uz de arsenalul din dotare. Fluturând cu nonșalanță Wiimote-ul îi putem controla mișcările de combat, precum și alte ghidușii precum rostogolitul, încălecatul - descălecatul de pe cal sau alte funcții cheie, în timp ce joystik-ul prezent pe suportul nunchuk-ului este folosit pentru manevrarea clasică a personajului. După doar câteva minute folosite pentru a ne familiariza cu acest control, observăm că este mult superior celui de pe Game Cube, devenind, dintr-o dată, metoda preferată de pistonat *Zelda*, făcându-ne în același timp să ne întrebăm cum de Nintendo nu s-a gândit la soluția asta mai repede. Nu este nevoie de swing-uri disperate pentru ca Link să plaseze o lovitură mortală adversarului - poți alege să faci doar mișcări minime de braț pentru acest lucru, fără a te lovi de nicio problemă de control. Poți, în mod alternativ, să "comiți" mișcări ample și "estetice", care vor funcționa de minune fără a provoca un mirim de obosală. După ce am făcut



febră musculară în **Wii Sports** jucând ca disperatul tenis, controlul din **Zelda** mi s-a părut unul mult mai molcom, ce nu necesită ani de sală, iar asta, pe tot parcursul jocului. Mai mult decât atât, tocmai acest control simplu și concis face din experiența combat-ului un lucru extrem de plăcut, iar simularea unei lovituri de sabie este, cu siguranță, mult mai incitantă decât simpla apăsare a unui buton.

În concluzie...

Twilight Princess este, intr-adevăr, o aventură de proporții epice, plină până la refuz de locații menite a fi vizitate, personaje diverse, care te vor ajuta sau îți vor pune bețe în roată pe parcursul misiunilor, precum și o grămadă de lucruri de făcut. Plotul jocului este unul gran-

dios, iar imensitatea acestuia îți permite să îl joci după cum te duce capul. O sumedenie de sidequests ajută enorm la închegarea unui univers aproape perfect, iar profunzimea acestuia șochează, mai ales pentru un action adventure. Spuneam, la început, că jocul oferă 50 de ore de gameplay. La fel de bine poate oferi și 100, atâta timp cât jucătorul se pierde în multitudinea de mini-games "ce pot fi întâlnite aproape la tot pasul. De exemplu, într-un colț al hărții se află un iaz liniștit, al cărui singur scop este acela de a găzdui partide de pescuit. Pentru cei care practică acest sport



"sângeros" și în viața de zi cu zi, această locație va fi una dintre cele mai vizitate. Prin intermediul unei inteligente combinații a Wiimote-ului și a nunchuck-ului, gameplay-ul oferă un pescuit cum nu se poate mai realist, cu peștii mici fiind cel mai ușor de capturat, și cu cei mari fiind o adevărată provocare de maestru. E doar un mic exemplu, jocul este plin de asemenea momente de repaus pe care le putem relua neîncetat -

chiar dacă, în contrast, putem alege să facem un surfing scurt și să trecem că vijelia prin povestea jocului, fără a ne obosi cu asemenea mini-game-uri.

Pe final, ce pot să vă mai spun? **Twilight Princess** este, cu siguranță, cel mai bun **Zelda** de până acum - și asta din variate motive.

Control, grafică, profunzime, gameplay, toate conlucrează pentru a crea un joc superb, epic, care promovează cum nu se poate mai bine noua consolă a celor de la Nintendo. Sper doar ca, pe viitor, Wii să fie blagoslovită cu jocuri de o calitate cel puțin asemănătoare.

CIUMA



Punctaj

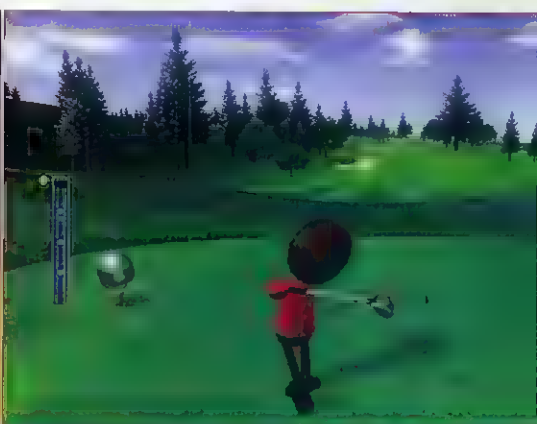
ZELDA: TWILIGHT

PRODUCĂTOR	Nintendo
PUBLISHER	Nintendo
DEZVOLTĂTOR	TNT Games
PREȚ	219,70 lei
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- control simplu
- peste 50 de ore de joc
- gameplay inovativ
- ilosa dialogurilor vorbite
- muzica mai puțin lucrată





Wii Sports

Mi-a luat mama un nunchuk

Ei bine, lucrurile se schimbă când vine vorba de **Wii Sports**. Chiar dacă, inițial, jocul a fost complet "demonetizat", din cauza unei publicități neinspirate din partea celor de la Nintendo (și care a culminat cu introducerea titlului într-un pachet bundle împreună cu consola), se dovedește a fi mai mult decât o surpriză plăcută - este un pachet fenomenal de distracție, așa cum scrie la carte. Și cum deja toată lumea știe, **Wii Sports** este o colecție de cinci jocuri în care faimosul Wiimote este folosit cu zelos aplomb pentru a controla acțiunea. În tenis, joacă rolul de rachetă, în golf, pe cel de crosă, în baseball - o bătă sănătoasă, iar în bowling, o minge. Singura excepție este boxul, unde Wiimote-ul trebuie folosit alături de bunul său prieten, nunchuk-ul, pentru a cărăbăni pumni serioși în figura adversarului.

Bineînțeles, tot farmecul acestui joc tronează în partea sa de multiplayer - deoarece este un titlu simplu, foarte ușor de abordat, cu un control cum nu se poate mai intuitiv și, nu în ultimul rând, distractiv nevoie

mare. Și tocmai sub această simplitate aparentă se ascunde un oarecare grad de subtilitate - evident, lucru ce nu se aplică la toate cele cinci jocuri, însă cele care "suferă" de acest sindrom vor face ca, pentru foarte mult timp, discul jocului să-și găsească un confortabil lăcaș în interiorul consolei. Celelalte jocuri, ei bine, cu toții ne mai chemăm prietenii în vizită, la o bere, la o chermeză și, de ce nu, la un duel cu Wiimote-urile.

Dintre toate jocurile livrate de **Wii Sports**, tenisul este preferatul meu. Totul se desfășoară surprinzător de real (și asta vine din partea cuiva care a practicat puțin acest sport alb în tinerețe), cu două personaje de fiecare parte a baricadei, și cu tot soiul de lovituri, care mai de care mai tactice, mai de efect, în funcție de swing-ul făcut cu Wiimote-ul. În timp, ajungem să devenim adevărați maeștri ai acestui controller și, implicit, ai jocului. Temporizarea loviturii este esențială. Lovește mingea de vreme și o vei trimite pe diagonală în terenul advers, lovește-o în mod cât se poate de natural pentru a prinde o lovitură de siguranță, sau "șterge-o" chiar

Jocurile sport din ultima vreme caută să simuleze, cu cât mai multă acuratețe fie fotbalul, fie golful, fie mai știu eu ce alte activități cu caracter extracurricular ce ajută enorm la îndepărtarea kilogramelor în plus. Mai exact, devin din ce în ce mai pretențioase, îndepărtându-se tot mai mult de clasicele arcade-uri care făceau deliciul publicului prin anii 90.



atunci când simți că va cădea în teren, pentru a o împinge, finuț, peste fileu. La toate acestea, mai adăugăm tot soiul de efecte pe care le putem da mingi prin manevrarea controller-ului, așii pe care îi putem reuși la servă, și, iată, avem la dispoziție un mini-game care te ține pironit în fața televizorului cum nicio dată nu ai fi crezut că este posibil.

...Și ceva necazuri

Bowling-ul nu este la fel de pretențios ca tenisul, însă livrează aceeași cantitate de distracție. Controlul, este, și aici extrem de simplu, iar modul în care manevrezi Wiimote-ul poate aduce (sau nu) tot soiul de efecte, precizie sau imprecizie, putere sau calcul în loviturile tale. Similar cu tenisul (și cu mai toate jocurile livrate în pachetul *Wii Sports*, acest control este o copie fidelă a practi-

cii din realitate. Dacă ai jucat vreodată bowling, știi la ce mă refer - ne trebuie spațiu de manevră în cameră, deoarece folosim Wiimote-ul pe post de minge. Este deosebit de distractiv, mai ales în multiplayer, și vă mărturisesc că cea mai lungă sesiune de bowling pe care am avut-o până acum a fost de opt ore neîncetate, împreună cu alți doi prieteni

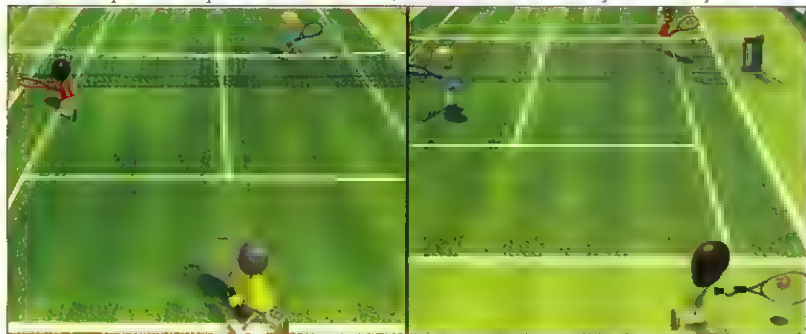
Aceleași aspecte ludice descrise mai sus sunt valabile și pentru celelalte trei jocuri, Baseball, boxing și golf, însă modul în care au fost realizate acestea lasă uneori de dorit. În cazul baseball-ului, totul tinde să devină monoton după ceva vreme - chiar dacă avem la dispoziție o serie de combinații de butoane pentru lovituri rapide, lovituri cu efect, sau mai știu eu ce alte denumiri din jargonul jucătorilor de peste ocean. În cazul boxului, trebuie să folo-

sim, simultan, Wiimote-ul și Nunchuk-ul pentru a ne zdrobi adversarul și, chiar dacă este deosebit de amuzant, putând, deopotrivă, executa croșee, upercut-uri sau lovituri directe, în timp ce ne putem feri de furia adversarului prin fandări laterale în fața televizorului (da, ați citit bine), imput-ul controlului nu este la fel de strălucit ca în cazul celorlalte jocuri. Golful? Golful e... golf, ai nevoie de răbdare și nervi de oțel - însă este

suficient de arcade pentru a nu îți provoca peri albi în cazul loviturilor nereușite.

Per total, *Wii Sports* este o surpriză cum nu se poate mai plăcută. Livrează ceea ce și-a propus din start consola să livreze, distracție în forma ei cea mai pură, multe răsete și un control inovativ. Un titlu pe care vi-l recomand cu caldură

GIUMA



Punctaj Wii SPORTS

PRODUCĂTOR Nintendo
PUBLISHER Nintendo
OFERTANT TNT Games
PREȚ 119 lei împreună
cu consola

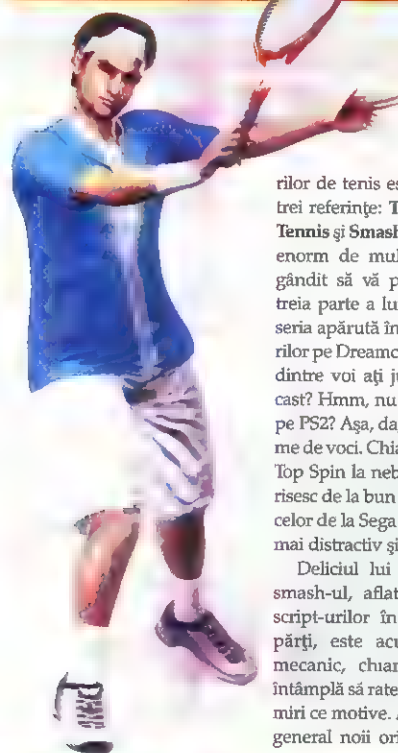
VÂRSTĂ DE LA 7 ANI

PRO & CONTRA

- un comportament simpatice de jocuri sportive
- control distractiv
- multiplayer senzational
- unele titluri sunt parca rafinate
- grafica nu va satisfăce toate gusturile
- prea puțin jocuri!



Producător: Sega Publisher: Sega Termen: martie 2007



Virtua Tennis 3

Lumea jocurilor de tenis este dominată de trei referințe: **Top Spin**, **Virtua Tennis** și **Smash Court**. Cum țin enorm de mult la voi, m-am gândit să vă prezint cea de-a treia parte a lui **Virtua Tennis**, seria apărută în negura vremurilor pe Dreamcast. Apropo, câți dintre voi ați jucat pe Dreamcast? Hmm, nu prea mulți. Dar pe PS2? Așa, da, se aud o mulțime de voci. Chiar dacă ți place **Top Spin** la nebunie, vă mărturisesc de la bun început că jocul celor de la Sega mi se pare mult mai distractiv și mai abordabil.

Deliciul lui **Virtua Tennis**, smash-ul, aflat sub dictatura script-urilor în primele două părți, este acum mai puțin mecanic, chiar dacă se mai întâmplă să ratezi lovituri din temeri ce motive. Asta se aplică în general noii orientări a game-

play-ului, care este acum mai suplu decât înainte. Vreau să spun ceva mai suplu. Intră tot în categoria arcade, așa că nu vă așteptați să dați de un joc prea exigent, în stilul lui **Top Spin 2**.

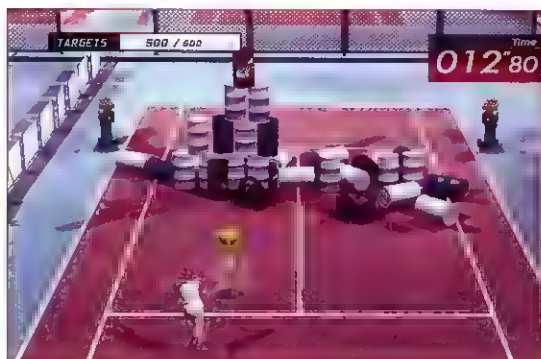
Avantaj serviciu

Conținutul lui **Virtua Tennis 3** nu cred să surprindă pe nimeni. bine realizat grafic, atât pe PC, cât și pe console, jocul se remarcă din nou prin animațiile explozive, care îți iau ochii. De fapt, **Virtua Tennis 3** ni se prezintă ca un joc al "plusurilor": mai multe mini-jocuri, un mod special dedicat acestora în multiplayer, un panou de jucători actualizat și posibilitatea să-ți joci meciurile în cinci seturi. Aaa, da, a fost nevoie de șapte ani ca să putem juca cinci seturi. Bravo!

Regăsim faimosul **World**

Tour, ușor remaniat, căci învățarea și îmbunătățirea caracteristicilor jucătorului nostru nu mai depind doar de mini-jocuri, ci și de terenurile din **Tennis Academy**. Cu un total de șapte niveluri de învățare fiecare, aceste "atelieri" ne vor permite să creștem abilitățile jucătorului nostru și, eventual, să-i modificăm stilul de joc. Modul **World Tour** se întinde pe perioada a 20 de sezoane, la capătul cărora protejatul nostru se va pensiona din sport, după ce a ajuns în prealabil în Hall-of-Fame. Sperăm că dificultatea va fi suficient de bine adaptată și că va fi una progresivă, nu de alta, dar nu îți pică bine să devii prea repede numărul 1 mondial și să-i privești pe ceilalți concurenți din cercul tău strâmt de Federer inaccesibil și rece.

Feeding Time și Prize Defender



sunt două probe care ne vor permite să ne îmbunătățim diferite caracteristici la antrenamente. Cu *Feeding Time* vom respinge atacurile unor aligatori infometaji, ca să protejăm o halcă de carne. Aceeași treabă se întâmplă și cu *Prize Defender*, unde va trebui să ne plasăm între aparatele care lansează mingi și premiile dispuse pe o masă în încercarea de a returna mingea.

În afara sistemului de calendar, care va cere uneori o odihnă de durată mai lungă sau mai scurtă (ca să evităm accidentările), remarcăm apariția câtorva îmbunătățiri aduse modului *Carrier*. Amintind ușor de *Top Spin 2*, în joc va fi implementat un sistem de amiciție/invaliditate, cu invitații la partidele de dublu care vor crește nivelul de încredere cu cutare sau cutărică (jucător) și ne va aduce mici cadouri simpatice, de exemplu, rachete

în formă de cactus.

Avantaj primire

În legătură cu diferitele versiuni, trebuie precizat că numai cea pentru Xbox 360 va dispune de un mod online, un atu care va avea greutate în momentul alegerii decisive. Dezvoltată de studioul englez Sumo Digital, spre deosebire de versiunea PS3 care este adaptată de înșuși Sega-AM3, versiunea pentru Xbox 360 se vrea completă sub aspectul opțiunilor. Mecurile sunt împărțite în partide oficiale și amicale, dar nu ne oferă posibilitatea să jucăm cu avatărul creat în *World Tour*. Vom putea conta și pe un mod spectator botezat *VT TV*, precum și pe crearea de echipe de jucători, cu clasamente și tot tacâmul.

Că așa-i în tenis!

Cei care veți juca pe PC va trebui să vă raportați la tradițio-



nalul multi-player, în LAN, și în special să vă orientați către diferitele minijocuri jucabile până în 4, care promit distracție maximă, cu curling, modul baloon elimination etc. Versiunea pentru PlayStation 3 va avea o compatibilitate Sixaxis integrată, pentru gestionarea celor trei tipuri de lovituri și a deplasărilor doar printr-o ușoară înclinare a pad-ului. Ce să spun, rezultatul acestei operațiuni apare mai degrabă un gadget...

Dar nu asta contează, important este să butonăm odată acest *Virtua Tennis 3*, care se arată mai complet și mai dinamic ca oricând.

STRĂINUL



SPUNEAI CEVA DE O CINĂ romantică, sau îmi țiiu mie urechile de la smash-ul ăla?



UITE-UN LUNG DE LINIE cum n-ai văzut de la Nasty încoace!

Producător: EA Chicago Oferant: Electronic Arts Termen: martie 2007



“ZBAAAAANG MO’FO” Cu lovitura asta îl terminăm chier și pe Tyson

PENTRU TOȚI CEI CARE MĂ IRITĂ Am o vorbă să vă spun: GURA MICĂ!



Dacă tot a trecut Crăciunul, Electronic Arts pregătește terenul pentru bombele Next Gen ale primăverii, printre care descoperim Def Jam: Icon.

‘sup, blatch!

Def Jam: Icon se adresează înainte de orice fanilor de rap și bătăi. Marea noutate a jocului este adusă de legătura sa cu muzica. Va trebui să ciulim bine urechile în timpul bătăilor ca să ne ajustăm tacticile în funcție de ritmul melodiilor. Cum vine asta? Frecvențele joase sunt recunoscute de consolă și ne permit să interacționăm cu arena în care luptăm. Aceasta poate fi un club de noapte, un apartament, sau chiar acoperișul unui imobil. Pentru moment sunt prevăzute cca. 12 locații de bătăi. Decorul se mișcă, împreună cu muzica, mobilele saltă, ferestrele vibrează... La capitolul gameplay, producătorii au pus serios osul, așa că vom putea utiliza muzicile drept arme.

Cum adică? În momentul în care adversarul nostru are o oarecare distanță față de noi, printr-o manipulare scurtă a pad-ului, rapperul nostru preferat se va pune pe frecat discul și va “face” muzica. Pe urmă, noi suntem cei care vom stăpâni flow-ul, urmând să ne oprim la momentul oportun ca să facem un damage cât mai mare; acest damage are efecte duble: pe de o parte asupra ariei (explozii, vase făcute zândări, izbucniri de

incendii), pe de altă parte asupra adversarului, în cazul în care am reușit să-l aducem în locul potrivit, la momentul potrivit.

Acțiunile par foarte variate, uneori sunt pe cât de crude, pe atât de amuzante, ceea ce ar trebui să aducă o adiere de fantezie combatului. Ne vom schimba tehnicile izvorâte din luptele tradiționale, căci Electronic Arts a implementat în joc numeroase lovituri și mai multe stiluri de luptă, precum și câteva posibilități de contre.

Pump it up, man!

Deh, dacă spui Electronic Arts spui mijloace materiale, iar **Def Jam: Icon** va profita de forța publisher-ului ca să ne ofere un conținut finisat. Ni se promite un mod singleplayer scenarizat în care vom avea, de exemplu, posibilitatea să ne creștem “valoarea” prin gestionarea afinităților diferiților artiști selectați.

Normal, partidele online vor face parte din joc și se pare că vom putea achiziționa tot felul de articole, cu care să ne personalizăm combatanții sau să prelungim durata de viață a jocului. În privința casting-ului, vom avea staruri obișnuite ca Sean Paul, Ghostface Killah, Method Man, dar vor apărea pe

firmament și noi stele ca The Game, LL și Big Boy, precum și o mână de actori. Toate aceste vedete și-au vândut vocile producătorilor și vor regăsi cu siguranță multe piese din repertoriul lor în coloana sonoră a jocului. Dacă vă mai spun că Electronic Arts a reușit să achiziționeze licențele majorității mărcilor hip-hop, ce ziceți? Așteptați-vă la o oră de muzică în toată regula!

La rândul lui, aspectul tehnic al lui **Def Jam: Icon** pare foarte îngrijit. Grafica este foarte detaliată și animațiile bine realizate. Pantaloni flutură în timpul mișcărilor, fețele se distorsionează în urma impactului cu un

pumn sau un picior bine plasat, iar decorurile sunt foarte bine modelate. Dezvoltat de EA Chicago, jocul utilizează engine-ul 3D al lui **Def Jam: Fight for New York** și asta se simte din plin.

Complet, bine făcut, imersiv, **Def Jam: Icon** este un joc pe care fanii seriei și ai rap-ului trebuie să-l urmărească îndeaproape. Dacă luptele se dovedesc la fel de violente și de dinamice precum apar în primele prezentări ale jocului, atunci **Def Jam: Icon** va fi un adevărat cutremur la apariția prevăzută peste numai o lună, pe Xbox 360 și PS3.

STRĂINUL



GRINGO VS BRO joc de glezne în stil Ferentari



WipeOut Pure

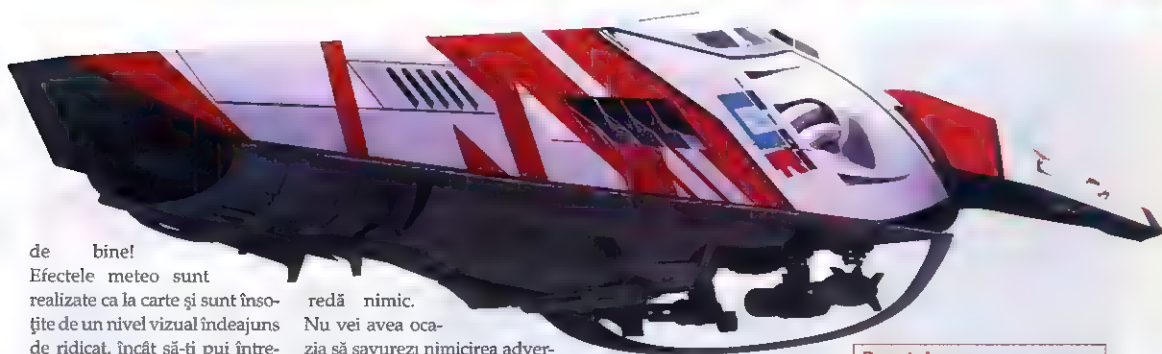
Lansat în anul 1995, pe când numărul jocurilor pentru PlayStation îi făceau pe cei de la Sony să își prindă până și chiloții în bretele, **WipeOut XL** reușea să adune o întreagă tribună de jucători pasionați de jocurile futuristic arcade racing, oferindu-le o doză sernoasă de inova-

ții care, la vremea lor, îți lua cu adevărat ochii și mintea. Jocul oferea curse ultrarapide, pline de adrenalină, dotate cu un aspect vizual de invidiat și o muzică tehno de o calitate ieșită din tipare. Aceste lucruri au făcut ca **Wipeout XL** să intre direct în inimile fanilor și în grațiile criticilor.

Chiar dacă în ani ce au urmat, **WXL** a avut parte și de patru frățiori, niciunul dintre aceștia nu a reușit să își ridice fața din noroiul dezamăgirii pe care au provocat-o. Un deceniu mai târziu, producătorul englez Studio Liverpool dorește să arate lumii că și-a înțeles greșeala și ne oferă un nou

sequel, pe nume **WipeOut Pure**.

Dezvoltat exclusiv pentru Sony PSP, **Pure** se dovedește unul dintre cele mai arătoase jocuri existente pe piață la ora actuală, făcându-te să îți dorești ca ecranul LCD al consolei să atingă dimensiunea unui monitor de 21". Jocul arată al naibii



de bine!

Efectele meteo sunt realizate ca la carte și sunt însoțite de un nivel vizual îndeajuns de ridicat, încât să-ți pui întrebarea de unde există atâtea resurse pentru numărul generos de poligoane afișat pe ecran. Niciun traseu nu face excepție de la regulă. Este detaliat și aerisit, cu un level design rar întâlnit în acest gen de jocuri. Nu cred că exagerare dacă spun că **WipeOut Pure** se poate bate, sub acest aspect, cu jocul de PS2, **WipeOut Fusion**.

Pur și simplu te prinde, este imersiv și nu trebuie să fii un geniu în materie de gaming ca să-l poți savura la maximum. Controlul este ușor și intuitiv, oferindu-ți posibilitatea să te adaptezi foarte rapid la manevrarea hovercraft-ului.

Arsenalul se dovedește unul distrugător cu arme clasice, precum rachete, mine sau disruptori bolt; aceasta din urmă este, cu siguranță, cea mai miez armă din joc, atât din punct de vedere vizual, cât și din cel al damage-ului pe care îl provoacă (un fel de BFG în **Quake**).

Din păcate, vizual, nu ți se

redă nimic.

Nu vei avea ocazia să savurezi nimicirea adversarului decât printr-o simplă explozie, care, să-mi fie cu iertare, poate fi provocată și "din dragoste" față de pereții traseului respectiv... Tot ceea ce conține este modelul de hovercraft ales (dintr-un număr de opt) și nivelul de scut echipat pe vehicul. În momentul când acesta și-a spus ultimul cuvânt, fii sigur că sfârșitul a venit și nu, nu este lămură de la capătul tunelului!

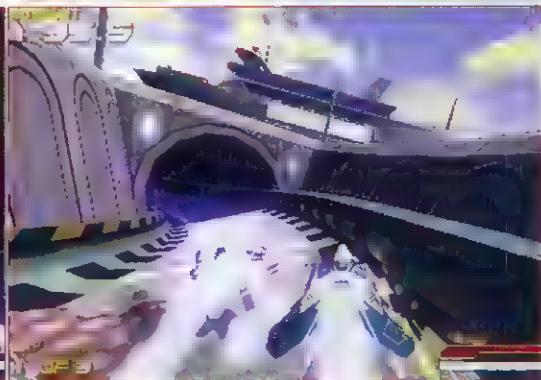
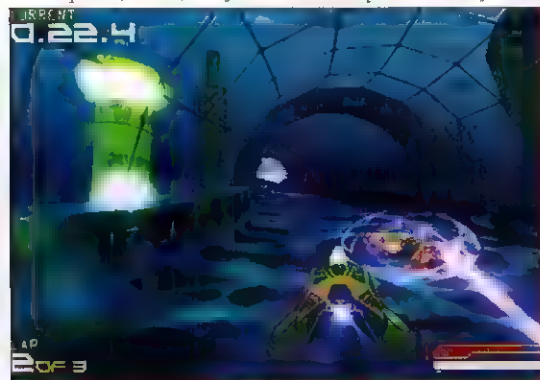
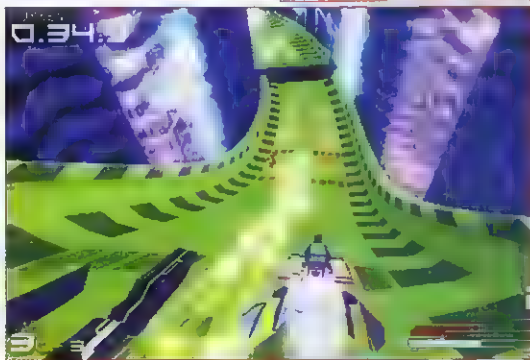
Am spus că jocul este rapid? Mai adăugați o viteză: este foarte rapid! Viteza este motivul pentru care te vei îndrăgosti la nebunie de acest titlu. Probabil nu vei rămâne cu prea multe amintiri de la prima degustare. Este normal. Dar cum rejucabilitatea jocului este una foarte ridicată, cele trei tournaments (setate pe două nivele de dificultate) și cinci Zone - un fel de niveluri virtuale în care trebuie să rezisti cât mai mult, în timp ce viteza crește continuu... crede-mă, pierzi orice noțiune a

timpului!

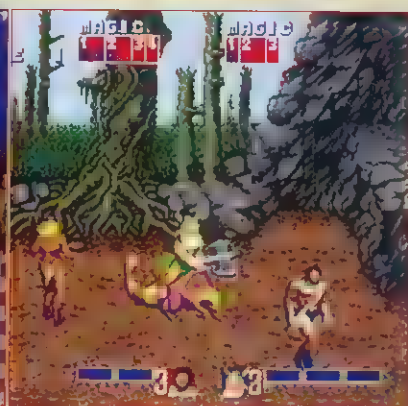
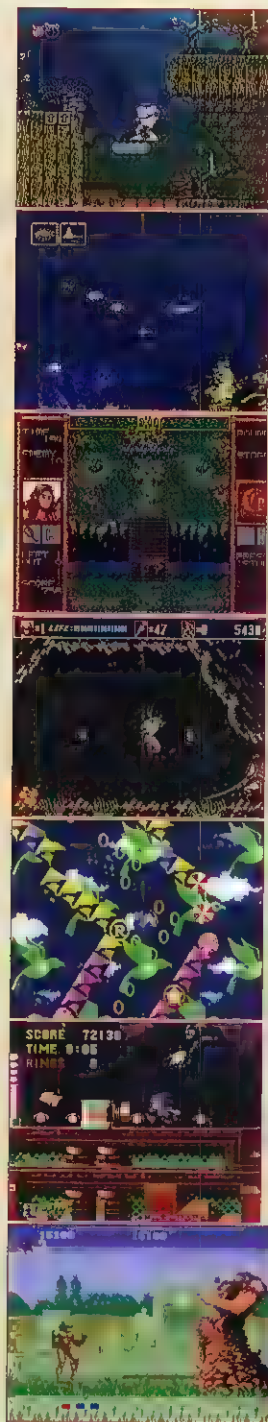
Bineînțeles, fiecare traseu trebuie jucat separat, ca o simplă cursă, în modul **Time Trial** sau în **Free Play**. Iar dacă toate acestea nu sunt suficient de convingătoare, atunci este bine să știi că **WipeOut Pure** vine echipat și cu modul multiplayer, deoarece nebunia trebuie neapărat dublată.

ZULU

Punctaj	
WIPEOUT PURE	
PRODUCATOR Sony Computer Entertainment	
PUBLISHER Sony Computer Entertainment	
PREȚ cca. 30 Euro	VARSTA de la 3 ani
PRO & CONTRA <ul style="list-style-type: none"> ▶ gameplay echilibrat și fluid ▶ A.I. provocator ▶ aspect vizual realizat bine, dotat cu un nr. generos de poligoane ▶ prezenta modului multiplayer ▶ numărul scăzut de hovercraft-uri ▶ inexistența damage-ului vizual 	
★★★★★	



Sega Megadrive Collection



Sega Genesis a fost una dintre cele mai bune console de jocuri din toate timpurile. S-a prezentat cu o grafică uimitoare (pentru acele timpuri) și, mai important, a adus cu ea jocuri incitante și inovatoare. Începând de la RPG-urile captivante și terminând cu jocurile de acțiune cu ritm alert, Genesis oferea câte ceva pentru toate gusturile. În perioada de azi, când jocurile cu idei proaspete sunt mai rare ca pletele președintelui, veteranii gaming-ului își doresc din ce în ce mai mult să se întoarcă în acele timpuri și să retrăiască febra acelor jocuri. Dorind să profite de acest val de nostalgie, cei de la Sega au adunat într-o colecție cele mai de succes titluri

ale lui Genesis.

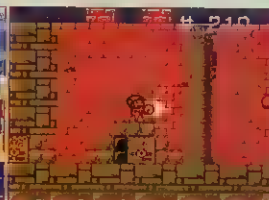
Dimensiuni respectabile

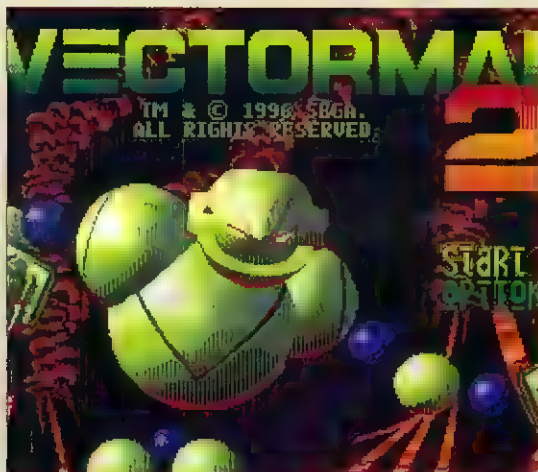
Cu cele 27 de titluri adunate laolaltă, Sega Mega Drive Collection, este una dintre cele mai robuste colecții publicate vreodată. În plus, spre deosebire de majoritatea colecțiilor care-ți oferă 40% jocuri bune și 60% mediocritate, Sega a reușit să schimbe acest procentaj, 80% din jocurile oferte fiind jocuri legendare. Printre acestea se numără *Sonic the Hedgehog 1* și *2*, *Phantasy Star II, III*, și *IV*, *Ecco the Dolphin*, *Golden Axe I, II*, și *III*, *Kid Chameleon*, *Comix Zone* și *Vectorman*. Pentru cei care în acea perioadă doar visau la aceste jocuri, Mega Drive Collection este o co-

moară de neprețuit. Pe de altă parte, colecția reprezintă o lecție de istorie obligatorie și pentru novicii (oricât de puțini ar fi) care sunt curioși de marii clasi.

Privind grafica jocurilor ne dăm seama de vârsta lor. Însă nu doar grafica le dă de gol. De exemplu, *Altered Beast* este un joc atât de oribil, încât nu prea îți vine a crede că Sega a fost în stare chiar și pe acele vremuri să publice așa ceva. Pe de altă parte găsim și perle de mult utate, precum *Comix Zone*. Ideea de a prezenta viața de parcă acesta ar consta din paginile unei benzi desenate este la fel de fascinantă, precum la momentul apariției jocului.

Fără doar și poate vedetele pachetului sunt cele trei RPG-





un *Phantasy Star*. Dacă e să înțelegi 10 specialiști, nouă îți vor spune că *Phantasy Star IV* este unul dintre cele mai bune RPG-uri ale tuturor timpurilor. Al zecelea ar fi prea captivat de grafica rețușată ca să-ți mai răspundă. Datorită îmbunătățirilor aduse, jocul arată acceptabil chiar și pe un televizor cu diametrul ecranului mai măricel. *Phantasy Star IV* afișează cea mai bună grafică de care a fost capabilă Genesis. Chiar dacă grafica nu depășește epoca 16 biți, textele arată clar și pe un ecran LCD sau televizor cu plasmă.

Promisiuni și omisiuni

Nu e însă totul chiar așa de utopic. Multe dintre restul alegărilor ridică semne de întrebare. De exemplu, e de mirare că producătorii au optat pentru niște titluri ca *Ecco Jr.*, *Decap Attack* sau *Virtua Fighter 2* în detrimentul unor jocuri ca trilogia *Streets of Rage* sau *Eternal Champions*. Dar să nu fim nemulțumiți și să ne bucurăm

mai bine de includerea și a cinci jocuri arcade cu titlu bonus.

Mai mult, cei de la Backbone Entertainment au reușit să elimine unele erori care au bântuit trecutul jocurilor. De exemplu, au dispărut erorile grafice care apăreau în cazul partidelor multiplayer split screen în cazul lui *Sonic 2*. Bug-urile eliminate nu sunt cutremurătoare și adesea nici nu vor fi observate, dar efortul depus de producători merită să fie apreciat. Cea mai importantă adădire din punct de vedere al gameplay-ului este introducerea posibilității de salvare în orice moment al oricărui joc. Acest lucru face mult mai accesibilă distracția cu acești dinozauri care au fost adunați și catalogați ca într-un muzeu: poți vedea istoria lor detaliată, noutățile pe care le-au adus, trăsăturile prin care s-au remarcat, fără să fie nevoie să ai o memorie de fier. Tocmai la această prezentare care ar trebui să fie îngrijită și accesibilă, reiese însă natura buget a jocului. Meniul este cam

steril și pe ici pe colo se prezintă cu timpuri de loading nefiresc de lungi, trecerea în lumea jocurilor pe 16 biți făcându-se într-un mod total neinspirat. Cele 10 interviuri incluse par grăbite și plictisite.

Chiar și așa, Sega Mega Drive Collection este cea mai bună colecție Sega care există la ora actuală. Deși prezentarea lasă de dorit, numărul și calitatea titlurilor incluse în compilație sunt convingătoare.

VANTURACHE

Punctaj

SEGA MEGADRIIVE

PRODUCĂTOR Nippon Ichi Software
PUBLISHER KOEI
OPERTANT TNT Games
PREȚ oca 120 lei
VÂRSTĂ de la 12 ani

PRO & CONTRA

- eliminarea de buguri
- prezența de bonusuri
- o bună calitate a emulației
- alegerea neinspirată
- prezentarea lasă de dorit



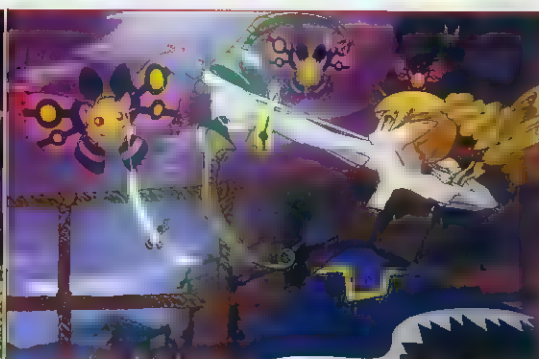
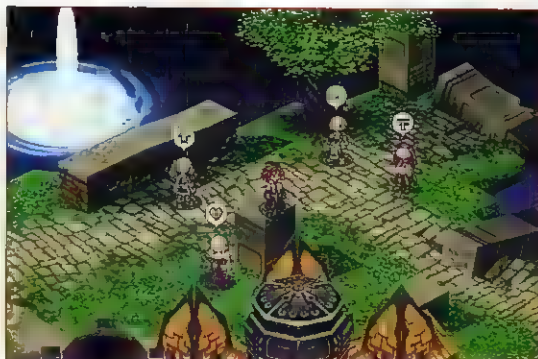
Conținutul Sega Mega Drive Collection

1. Alex Kidd In The Enchanted Castle
2. Altered Beast
3. Bonanza Bros.
4. Columns
5. Comix Zone
6. Decap Attack starring Chuck D. Head
7. Ecco the Dolphin
8. Ecco II: The Tides of Time
9. Ecco Jr.
10. Kid Chameleon
11. Flicky
12. Gain Ground
13. Golden Axe I
14. Golden Axe II
15. Golden Axe III
16. Phantasy Star II
17. Phantasy Star III: Generations of Doom
18. Phantasy Star IV: The End of the Millennium
19. Ristar
20. Shinobi III: Return of the Ninja Master
21. Sonic the Hedgehog
22. Sonic the Hedgehog 2
23. Super Thunder Blade
24. Sword of Vermilion
25. VectorMan
26. VectorMan 2
27. Virtua Fighter 2

+ cinci jocuri surpriză



Disgaea 2: Cursed Memories



Au trecut aproape trei ani de la apariția primului Disgaea, care ne-a fermecat prin viziunea sa ciudată, personajele sărite de pe fix și răsturnările de situații nuanțate. **Producătorii au revenit cu cea de-a doua parte, care rămâne o combinație de strategie cu RPG (ceva asemănător cu Final Fantasy Tactics).** În loc să modifice rețeta de succes, cei de la Nippon Ichi ne prezintă o nouă poveste și nenumărate misiuni noi, care completează jocul original.

Prințese livrate prin curierat rapid

La fel ca precursorul său, *Disgaea 2*, inspirându-se din anime, se bazează în principal pe personajele mărinimoase și pe povestea complexă. Noile peripeții sunt, legate de întâm-

plările părții anterioare și, spre fericirea fanilor, revin și cele mai populare personaje. Povestea este însă una de sine stătătoare, astfel nu e nevoie să fi jucat primul *Disgaea* ca să înțelegi ce se petrece în *Cursed Memories*.

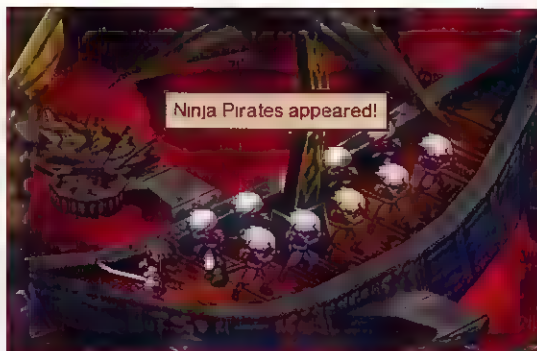
Personajul principal este un

tânăr plin de ambiție denumit Adell. Acest tânăr este unic și de neegalat: a rămas singurul om sănătos după ce satul său a fost invadat de monștri. Se pare că toate întâmplările nefericite sunt rezultatele planului întocmit de Overlord Zenon, care a blestemat oamenii să-și piardă cunoștința și memoriile. Simțindu-se cam singuratic, monștrii nefiind o companie prea bună sau veselă, Adell se hotărăște să plece și să-i tăbăcească fundul lui Zenon, până acesta este dispus să desfacă blestemul. Eroul nostru primește ajutor de la familie, mai precis de la mama lui care încearcă să-l invoce pe Overlord cu celebra formulă magică "right here, right now". Lucrurile nu decurg însă con-

form planului, în locul unui personaj malefic prost dispus apărând o tânără atractivă care susține că e singura fiică a tiranului. Urmărindu-și propriile interese, Adell și prințesa Rozalin pornesc să-l caute pe Zenon.

În *Disgaea 2*, producătorii au reușit să găsească un echilibru fragil între coerența și stupiditatea povestirii. De-a lungul zecilor de misiuniacompaniate de nenumărate scene intermediare, cele două personaje ajung să se placă reciproc, lucru observat și de companiilor care li se alătură. Printre aceștia se numără o broască zburătoare cu accent franțuz, o vedetă intergalactică expirată și un pui de ninja care-și cere perpetuu scuze pentru tot (chiar și pentru





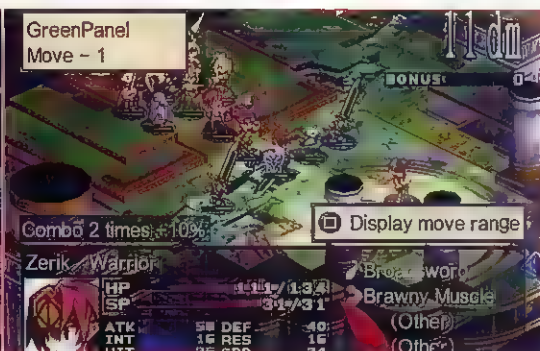
faptul că există). Stilul anime, alături de simțul umorului de care au dat dovadă producătorii, nu vor fi pe gustul tuturor, dar nu se poate spune că aceștia au dus lipsă de entuziasm sau de haz.

Pinguinii atacă pe flancuri

Gameplay-ul nu s-a schimbat prea mult față de episodul anterior, doar luptele au devenit mai rapide și a crescut numărul poantelor. Printre cel din urmă se numără de exemplu, folosirea telefonului mobil pentru a comanda pizza în mijlocul bătăliei. Înaintea fiecărei misiuni vei putea face ture în jurul unei mici așezări cumpărând echipament pentru eroii tăi și purtând conversații cu diferite personaje. Esența gameplay-ului rămân însă luptele turn based, grupate în niște misiuni care se succed în mod liniar. Majoritatea acestora te pun în fața unor obiective clare, ca de exemplu înfrângerea tuturor monștrilor de pe hartă folosind maximum 10 personaje. În afara perspectivei izometrice, lui *Disgaea 2* se aplică și celelalte caracteristici obișnuite ale genului. De exemplu, oponentii sunt mult mai vulnerabili dacă sunt atacați de la spate, iar o echipă balansată este mult mai efektivă decât una specializată pe un singur tip de luptă. În urma experienței dobândite din lupte personajele tale evoluează, devenind mai puternice și dobândind noi abilități. Înain-

tând în joc îți se va deschide calea spre multe clase noi, în cele din urmă ajungând să comanzi legumi de războinci, de geomancers, de samurai, de ninja, de cowboy sau de pinguini demonici. Alcătuirea armatei perfecte este o provocare fără de sfârșit.

Nu livrările de pizza sau pinguinii demonici sunt cele mai neobișnuite elemente ale jocului. *Disgaea 2* rupe convențiile impuse de concurență când vine vorba de întorsăturile de situație neașteptate, care te forțează să adopți tactici noi. De exemplu, personajele tale se pot cocoța unul pe umerii celuilalt, atacând din această poziție sau catapultând membrul echipei aflat în top în orice colț al hărții. De asemenea, sistemul geopanel conferă profunzime tactică jocului: anumite zone colorate de pe hartă îți oferă diferite bonusuri dacă pășești pe ele. Aceste bonusuri se mișcă pe o gamă largă începând de la cele benefice (invincibilitate) până la cele catastrofale (oponenții fac mai multe level up cu ocazia fiecărei ture). Văzând complexitatea luptelor îți dai seama că *Disgaea 2* se adresează în special jucătorilor experimentați - chiar și ei având nevoie de minimum 40 de ore pentru a termina povestea principală. Din fericire interfața concepută logic oferă toate informațiile necesare elaborării unei strategii adecvate.



Un Joc de școală veche

Grafica jocului este aproape identică cu cea a precursorului. Perspectiva izometrică și personajele 2D detaliat animate, se află în contrast cu efectele speciale declanșate de folosirea abilităților unice sau a magiei. Multe dintre aceste efecte sunt la fel de caraghioase realizate precum poantele din joc. Un minus ar fi hărțile, mai ales cele random, care pot fi dificil de dibuit.

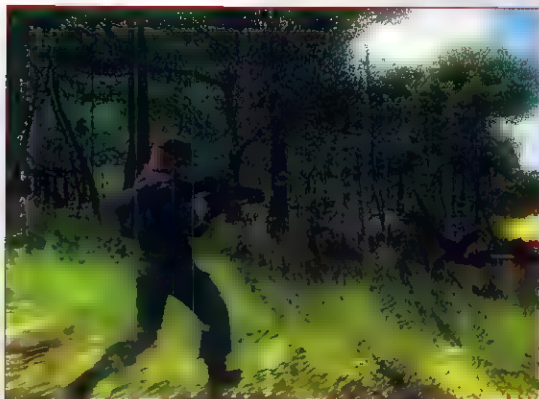
La realizarea atmosferei pune umărul și coloana sonoră capricioasă, alături de dialogurile reușite. Localizarea în engleză este bine făcută, nu ne putem plânge nici de vocea actorilor și nici de calitatea traducerii.

În mod surprinzător formula jocului original funcționează perfect în *Disgaea 2* și după atâția ani. Îmbinarea dintre RPG și strategie cu adăugarea de umor, captivează și distrează în continuare jucătorul, făcându-l să uite de grafica mai primitivă. *Cursed Memories* are un grad ridicat de rejucabilitate și destulă profunzime ca să ținutiască în fața ecranului orice jucător experimentat.



Punctaj		
DISGAEA 2: CURSED		
PRODUCĂTOR	Nippon Ishi Software	
PUBLISHER	KOEI	
OFERTANT	cca 120 lei	
PREȚ	de la 12 ani	
PRO & CONTRA		
<ul style="list-style-type: none"> ● gameplay turn based complex ● frappează de umor ● câteva artowork-uri deosebite ● recidivă grafică veche ● neprietenoasă față de începători 		
★★★★★		

VÂNTURACHE



Just Cause

Dacă facem abstracție de faptul că o mare parte din ideile implementate în joc au fost împrumutate din **Grand Theft Auto: San Andreas**, putem spune că **Just Cause** este un gigant care ne oferă o lume deschisă, cu o multitudine de locații explorabile, un număr impresionant de misiuni, arme și vehicule. Nu este nevoie de niciun manual pentru a-ți da seama că aceasta este rețeta perfectă a unui joc de succes, de colecție, care te va ține foarte multe ore în fața PS2-ului, fără apă sau mâncare.

Đin păcate, menirea acestui articol nu este aceea de a prezenta un joc bun. Oricât aș încerca și mi-aș storce creierul, nu voi reuși să găsesc ceva ce

mi-a plăcut cu adevărat la **Just Cause**. Sunt cuprins de o migrenă, din asta redactoricească, de nici nu știu dacă cei de la Avalanche Software au vreo idee despre ceea ce înseamnă un joc jucabil, care să dureze ceva mai mult de patru, cinci ore!

Care-l șplu'?

Odată ce am încălțat cizmele domnului Rico Rodriguez, un fel de Zorro sub acoperire pentru CIA, dotat cu un fler extraordinar de a răpi inimile sexului frumos, și cu skill-urile potrivite pentru a răsturna un regim politic, ne lovim de lumea jocului. Pe scurt, guvernul american a rămas fără obiectul muncii, așa că a decis să își ofere ajuto-

rul celor care sunt "pro US". Una peste alta, iubărețul nostru Rico nu este tocmai genul de agent care tace și face. Nu, omul știe una și bună: haos cât cuprinde, combinat cu ceva (mai multe) explozii și, dacă mai este loc, câteva asasinat public.

Bine, acum ce pot să spun, nu mă prea mă duce capul la asemenea operațiuni complicate. Habar nu am de cât timp este nevoie pentru a răsturna un guvern. Dar dacă este cazul să le oferim crezare celor de la Avalanche Software, guvernul fictiv din San Esperito are nevoie doar de 21 de misiuni și este trecut în rezervă, cu pancarta: "căutam stat să-l guvernăm, se poate și în rate sau doar cu buletinul". Așa că, dacă vă bate necuratul să vă apucați serios de campania principală, este bine să știți că durata acesteia se întinde pe o perioadă de cinci ore de joc.

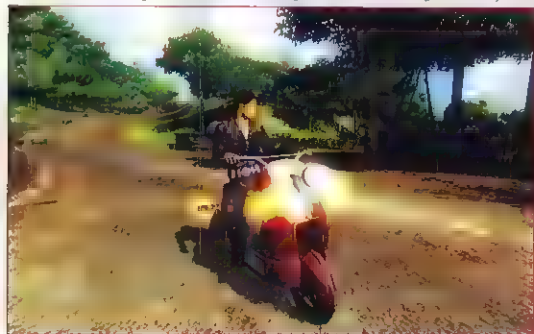
Logic, îmi veți spune că aici intervin quest-urile secundare, numite foarte sugestiv, side quests. Orice jucător pasionat de acest gen de jocuri nu poate ignora această latură a lui **Just Cause**, mai ales dacă aceasta reprezintă jumătate din motivul pentru care v-ați apucat să jucați titlul celor de la Ava-

lanche.

După cum anunțam la început, ni se oferă o lume imensă, care mai degrabă arată ca o junglă exagerat de mare, în care vom avea posibilitatea să îndeplinim anumite obiective, atât pentru plăcerea noastră, cât și pentru deblocarea anumitor bonusuri în joc. Însă, problema lui **Just Cause** este următoarea: comparativ cu misiunile principale, side quest-urile nu sunt îndeajuns de incitante și de provocatoare. Explorarea lumii jocului se dovedește surprinzător de plăcută. Sunt multe de văzut și suficient de multe posibilități pentru a face acest lucru. Dar dacă nu vă pasionează toate quest-urile secundare, și credeți-mă, sunt foarte, foarte multe, atunci tot ceea ce vă rămâne de făcut este fugăritul aiurea și testarea vehiculelor.

Numele meu este Rico și beau Cico!

Dar, să revenim la side quests. Acestea sunt divizate în patru categorii mari și late, care mai de care cu ciudățeniile ei. De exemplu, așa numitele racing missions. Nu reușesc să îmi dau seama ce legătură au cursele de vehicule cu schimbarea unui regim politic... Probabil că



MOARTE SIGURĂ CU COBRA, dar mai sigură cu Mobra >

nici producătorii nu au reușit să rezolve această marea enigmă, dar dacă **GTA** are așa ceva, what the Hell! De ce să nu fie incluse și în **Just Cause**, doar este "cool" și foarte ușor de implementat.

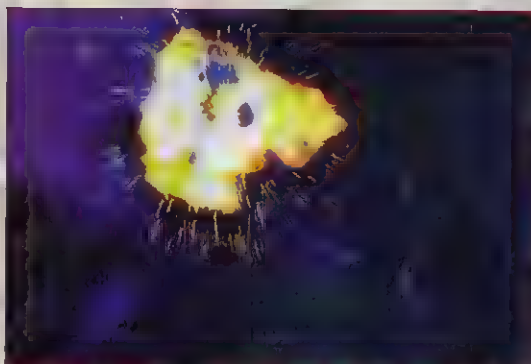
Apoi, avem două quest-uri care, în teorie, ar trebuie să fie diferite. În practică, acestea sunt însă exact aceeași iahnie de fasole: The Liberation și atacurile cartelușilor de droguri. De fiecare dată când intrăm într-unul din aceste două quest-uri, mecanica jocului ne forțează să omorăm niște oameni și să distrugem anumite baricade, plasate "strategic" de către producători. La final, obiectul nostru suprem va fi ori să ridicăm un steag, ori să asasinăm un șef de cartel. Bun, primele 20 de minute au fost distractive. Nu m-a deranjat deloc să-i lichidez pe băieții răi, operațiunea fiind chiar practică și ajutătoare pentru a mă obișnui cu schema de control. Dar să fim serioși, cine este dispus să facă aceeași treabă de aproximativ 20 - 30 de ori!? Eu nu.

Al patrulea și ultimul tip de quest este "colecțatul". În timp ce colindăm San Esperito, atenția noastră va fi captată de anumite buline albastre, afișate griului în mini-map. Rolul acestora este să atenționeze jucătorul că în acea zonă îl așteaptă un anumit obiect, pregătit special de producători, pentru a ne face experiența de joc mai plăcută.

Treaba e simplă: te duci în punctul x, iei obiectul y și apoi, într-o zonă destul de mare, sistemul jocului va genera alte obiecte. Dacă vrei să termini misiunea, trebuie să pui osul în mișcare și să obții tot ceea ce este de luat în acea zonă. Distractiv, nu?

Toate proaste și urâte

În cazul în care veți spune "pas" la toate acestea, **Just Cause** vine însoțit de un sistem care ne permite să apelăm la echipă pentru o extragere rapidă. Probabil acest lucru este singurul care a fost implementat cu grijă. Din meniul de features al jocului avem posibilitatea să solicităm și vehicule sau chiar back-up. În rest, omul nostru, Rico, nu va avea nevoie decât de niște avioane, elicoptere sau mașini în plină viteză pe care își va demonstra skill-urile de mare atlet. Săritul de pe un avion pe un elicopter, sau orice alt vechiul, este la ordinea zilei în **Just Cause**. Tot ceea ce îți trebuie este... imaginație, ceea ce, din păcate, lipsește echipei de la Avalanche. Nu am văzut un joc atât de lipsit de level design, de la Mario încoace! Grafica este urâtă, lipsită de detalii, plină de texturi low-res și debordând de bug-uri. Bănuiesc că băieții și fetele cu avalanșă nu au auzit că jocurile pentru PlayStation 2 sunt însoțite de anumite standarde. Nu au voie să arate foarte urât, să sughițe din cauza





bug-urilor sau să se miște prost. Da, **Just Cause** se mișcă nesimțit de prost. În ciuda look-ului de 2 bani, frame rate-ul scade nefiresc de des și, îmi pare rău, logica nu are nicio legătură cu optimizarea făcută acestui joc.

Nici la capitolul auditiv nu pot scrie că stăm mai bine. Actoni sunt de 1,5 bani și bănuiesc că puținele replica pe care le-au avut de dat au fost înregistrate în pauza dintre partidele regulate de răs. Soundtrack-ul jocului nu impresionează prin nimic, acesta devenind repetitiv îndeajuns de repede, pentru ca mai târziu să devină chiar frustrant! În schimb, mi-au plăcut sunetele armelor și cele ale vehiculelor aeriene. Acestea sunt redată foarte bine și nu te vor face să-ți bagi ceară în urechi de fiecare dată când apeși butonul X sau BR.

Păcat, foarte păcat de jocul ăsta! Avalanche merită toate laudele din lume pentru iniția-

tiva avută cu **Just Cause**. Să încerci să realizezi un asemenea proiect de la prima încercare spune foarte multe despre curajul suedezilor. Dar, într-o industrie, cum este cea a jocurilor video, îți trebuie ceva mai mult decât o doză serioasă de curaj și nebuline. Îți trebuie un joc bun! Iar, din păcate, **Just Cause** este exact inversul.

ZULU

Punctaj		
Just Cause		
PRODUCĂTOR	Avalanche Studios	
PUBLISHER	Eidos	
OFERTANT	Interactive BestDeal.ro	
PREȚ	279,91 lei	
VÂRSTĂ	de la 16 ani	
PRO & CONTRA		
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ antipetrecăli impresionează ⊖ acțiune câl vici cu ochii ⊕ repetitiv ⊖ monoton, frustrant 		
		



DESPERADOS e filmul meu preferat



CAR SURFING în lipsă de valuri, mă mulțumesc și cu raba asta :P



Okami

Okami nu este "doar un alt titlu de duzină în care trebuie să salvezi lumea".

Este mai degrabă un joc care mixează cu simț deosebit elementele de acțiune, RPG și joc de platformă. **Artwork-urile din care se construiește această lume de vis, surclasează orice grafică next-gen văzută până acum.** De la Shadow of the Colossus încoace, nu am mai văzut un joc atât de original.

Alice în Țara Soarelui Răsare

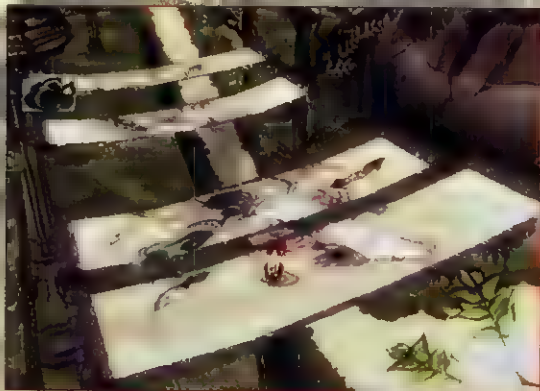
Ideea de bază o reprezintă o calduță, miorbă rezultată din amestecarea elementelor mitologiei japoneze după rețeta fan-teziei producătorilor. Când vezi în joc o maimuță care se scoboa-

ră din ceruri într-o lumină divină, purtând un fes și cântând la flaut, îți dai seama că producătorii au amestecat miturile asiatice cu elemente ale culturii pop. Datonți spiritului și tonului cuceritor al jocului astfel de

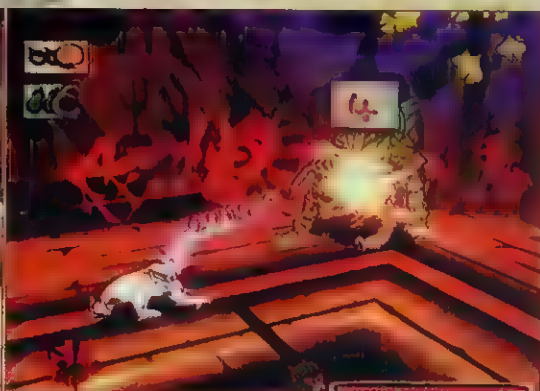
mici scene mai ciudate, nu te vor deranja și nici nu vor părea ieșite din imaginea generală a jocului. **Okami vine cu propria lui lume, în care producătorii au reușit să găsească atmosfera în care să coadă și elemente apa-**

rent străine.

Parcursarea lui **Okami** necesită aproximativ 30 de ore de joc intense. Acest lucru nu se datorează doar secvenței introductive interminabile și îndelungate scene de dialog (peste care



ACROBAȚII Multe dintre scene îți pun la încercare îndemânarea



PROSPĂTURI În loc de trol și de orci, te așteaptă creaturi din mitologia orientală

nu poți sări din motive bine întemeiate), ci construcției jocului. Nu doar lungimea sa apropiată Okami de un RPG, ci și complexitatea lui. Spre deosebire de un joc de acțiune sau un joc de platformă, creația celor de la Clover Studios se prezintă cu neînumărate obiecte colecționabile și un număr impresionant de quest-uri secundare. Nu toate aceste obiecte sau misiuni, servesc însă un scop util. De exemplu, atingerea reputației maxime cu pui de mistreț nu aduce nimic altceva decât satisfacția maximă că ai reușit și această performanță. Nici pescuitul nu se numără printre cele mai incitante ocupații, chiar dacă în anumite puncte ale jocului poate fi important.

Zeli pe Pământ

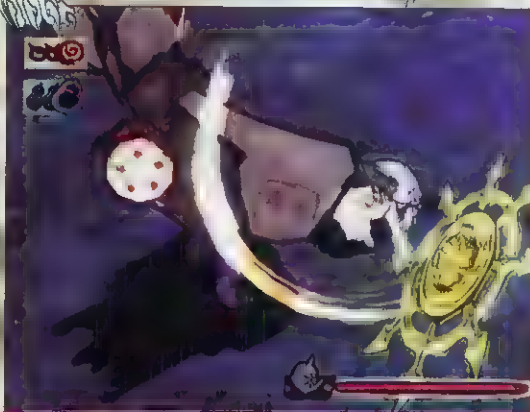
Eroul principal al jocului este Amaterasu, sau Furball, sau Snowball - sau orice alt nume prin care se desemnează la un moment dat încarnarea zeiței. Acest lup este intenționat reprezentat neutru din punct de vedere al genului, personalitatea lui însă este extrem de puternică și deloc neutră. Este o creatură nobilă, cu rânjetul unui lup feroce și animația grațioasă a unei feline. Amaterasu este blând și înțelept: permite unei creaturi minuscule să joace step pe nasul lui și unui bătrân să păstreze iluzia că salvează



lumea.

Deși, nu-mi place să fac generalizări culturale, pot spune că acest personaj este

foarte diferit de eroii europeni care-și făuresc spade și măcelăresc totul în calea lor spre glorie. Amaterasu nu apare deloc epic sau falnic și nu se află în luptă cu tot ce mișcă. Mai degrabă e smerit și suporta destinul care i-a fost dat. În loc să vâneze gloria, încearcă să ajute oamenii și să protejeze natura, adesea din culise, fără să fie observat sau apreciat pentru ceea ce face. Chiar dacă își permite câteva glume precum săpatul gropilor



TACTICA POTRIVITĂ Mulți dintre oponenți nu pot fi învinși decât prin metode speciale



CELL SHADER Grafica jocului ne aduce aminte de basmele copilăriei



sau mușcarea posteriorului (fermierilor încrezuți, în momentul în care Amaterasu hrănește și păzește, pasările ai impresia că te uita la un Francisc de Assisi canin.

Artă divină

Sistemul de evoluție a personajului a fost implementat pentru a-ți ușura treaba în cazul luptelor, a căror nivel de dificultate crește treptat. Chiar și așa, luptele te vor face rareori să transpiri mai abundent. În afara de îmbunătățirea abilităților personajului principal, găsești și diferite obiecte pe care le poți echipa. Fiecare, dintre acestea are alt efect asupra ta și influențează în mod diferit derularea unei bătălii. Folosind mișcări speciale îți poți obliga oponentii să lase în urmă diferite obiecte colecționabile. Mai există bineînțeles și potțiuni și alte astfel

de obiecte care sunt stocate într-un inventar obișnuit.

Cel mai important element al jocului rămâne însă pensula divină, cu ajutorul căreia poți schimba lumea după propriul tău plac. Când folosești această abilitate, timpul se oprește în loc, întreaga imagine se colorează în alb și negru și îți se oferă control total al camerei (foarte util, mai ales în timpul luptelor). După ce ai ales unghiul corespunzător folosind cele două stick-uri analog și butonul R1, începi să desenezi simboluri în lumea din joc. Chiar dacă acestea sunt întotdeauna desene simple, este nevoie de timp să te obișnuiești cu acest sistem. Celestial brush seamănă cu sistemul de gesturi din *Black and White*, și îl poți învăța încă din primele ore de joc. Când te chinui să desenezi un cerc așa cum ar trebui, te invadează

gândul că poate *Okami* ar fi fost mai potrivit pentru Nintendo Wii sau DS; însă după ce te obișnuiești, îți vei da seama cât de simplu e întreg sistemul. Trebuie doar să ai încredere în stick. În loc să încerci să desenezi un cerc perfect, încearcă mai bine să descrii un cerc cu stick-ul. Ideea e puțin mai abstractă, dar operarea prin simboluri se potrivește excelent cu elementele Zen ale jocului.

Sufletul naturii

Grafica e mai mult decât reușită sau minunată, E cu adevărat unică și contribuie la realizarea atmosferei care surprinde genial esența naturii, și mai ales a primăverii. Multe dintre jocurile pentru console au prezentat natura fermecută, copaci vorbitori, mai mult, unele s-au inspirat direct din grădinarit. *Okami* este însă altceva, prezentând copaci ca entități antice și puternice care retrăiesc ciclul cu ciclul, tragicomedia naturii: moartea urmată de renaștere. De aici pornește și ideea întregului joc: necesitatea unui campion care să elimine poluarea din lume și să readucă soarele pe cer, pentru ca natura să poată respira din nou. Metaforizarea trecerii de la iarnă la primăvară este realizată într-un mod care îți face respirația: se produce o explozie de culori care aduce cu adevărat la viață lumea din *Okami*. Această

explozie arată mult mai bine decât orice scenă foto-realistă.

Design-ul personajelor este la fel de neobișnuit ca și în cazul celorlalte jocuri dezvoltate de Clover Studios. Mania de a crea lumi cel-shaded (la fel ca în cazul lui *Viewtiful Joe*) fac din artiștii de la Clover, Picasso-urile industriei moderne de jocuri. Întreaga lume de joc este populată de iepuri, regine, sau pălăneri îmbrăcați în haine cu gust oriental. Diferențele invenșii și exagerări te fac să te simți de parcă ai fi eroul principal dintr-un Alice în Țara Minunilor transpus în lumea orientală.

Okami nu te învață nimic despre putere și glorie, ci despre blândețe și umanitate (ironic, dacă ținem cont că eroul nu e om) și face asta într-o vreme în care mesajul și influența jocurilor sunt cele mai puternice și cele mai bine auzite în lume.

VÂNTURACHE

Punctaj	
OKAMI	
PRODUCĂTOR	Capcom
PUBLISHER	Capcom
OFERTANT	
PREȚ	CCA. 120 LEI
VÂRSTĂ	DE LA 12 ANI

PRO & CONTRA

- grafica spectaculoasă
- sistemul "celestial brush"
- quest-uri epice
- lupte puțin cam ușoare

★★★★★



CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR

Luni 17:00
Marti 11:30
Sâmbătă 14:00



DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

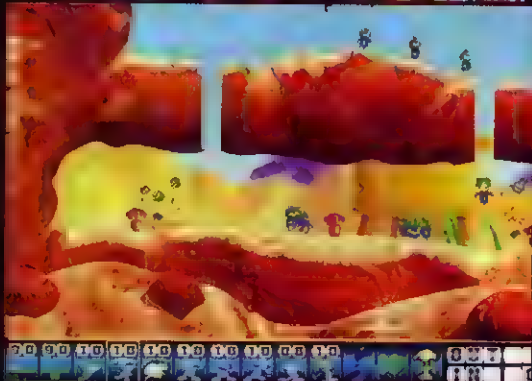
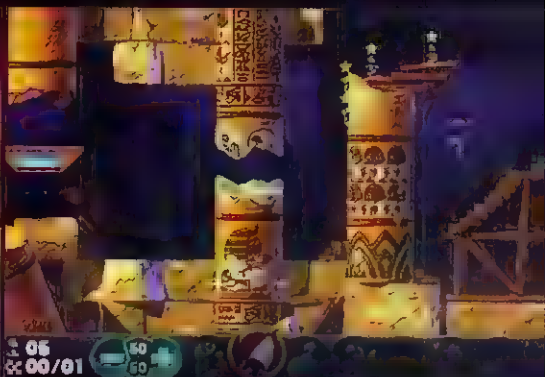
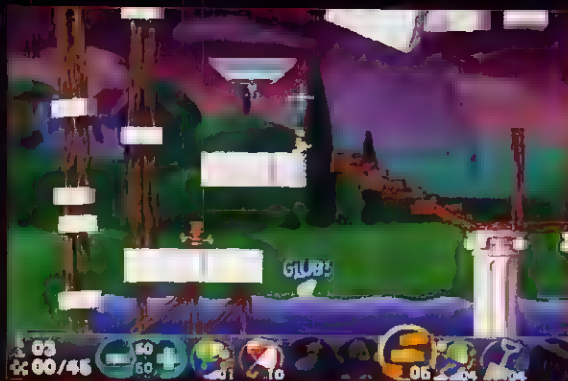
PCGames
4fun

best
distribution



UBISOFT™





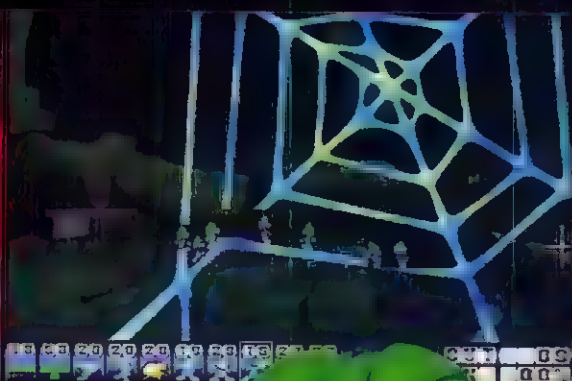
Lemmings

Lemmings... știți voi, bătrânul joc 2D cu omuleți despre care chiar și o persoană izolată într-un deșert, fără telefon sau Internet, nu se poate să nu fi auzit. Cam în acest fel începe mica povestire excentrică, de aproximativ cinci, șase ore, despre noul joc al celor de la TEAM 17, Lemmings. Jocul este o portare fidelă, puțin șlefuită, a

superdistractivului titlu lansat în anul 1991 pe Commodore Amiga, în care tot ceea ce se dovedește cu adevărat nou, este lipsa mouse-ului și adaptarea controlului pentru miniconsola Sony. Știți cum se spune, dacă reușești să prinzi suflul unui joc și îl transpui corect în alt trup, treaba este pe jumătate rezolvată. Avem exact același lemmingsi flocoși, care pică orbește din cer, același mod simplu de joc și cam același look 2D, ceva mai pixelat, că deh, tehnologia ne permite. Nu este mare lucru să realizezi că tot ceea ce îți trebuie pentru acest titlu este puțin creier, dotat cu ceva imaginație și îndeaunș de multă răbdare. Deoarece, atât timp cât discul UMD se află în PSP, jocul te va ruga să-i duci pe

Toate acestea sunt necesare pentru a croi drum piticilor spre lumina de la capătul tunelului, a.k.a. EXIT-ul. Bineînțeles, apar





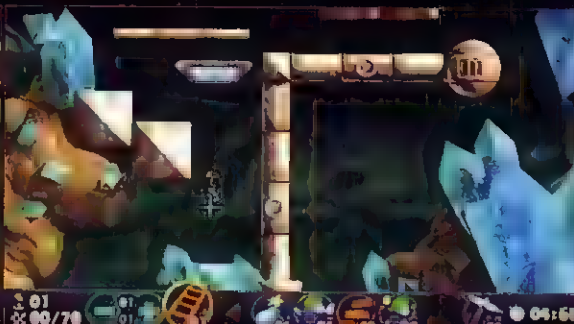
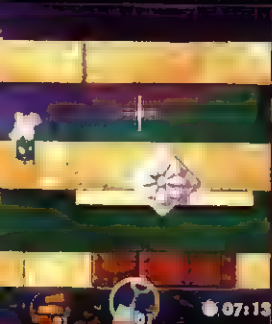
anumite obiective legate de numărul de lemmings ce trebuie păstrați în viață, precum și o limită de timp, pentru care este valabil paragraful despre O2. În ciuda pachetului de 120 de niveluri preluate din **Lemmings**-ul original și 36 de niveluri noi, la care se mai adaugă un editor de hărți, precum și posibilitatea descărcării de material nou, via modului "ad hoc" sau al serviciului online wireless, jocul devine plictisitor și, pe alocuri, frustrant. În mare parte este vina celor de la Team 17, aceștia uitând să mai includă în program și un tutorial adecvat, care să-ți ofere o idee despre partea mecanică a jocului. De exemplu, cum să arunci în aer o anumită suprafață sau cum se folosesc CORECT, unelele oferite. Din păcate, însă, aceste lucruri se descompun din umers, sau cu un ochi aruncat pe Google, iar distracția se transformă în monotonie. Nici nu vreau să cred că există vreun per-

soană care să nu fi jucat, măcar o dată, **Worms: Open Warfare**. Ei bine, design-ul vizual al lui **Lemmings PSP** este zdrobitor de asemănător cu acesta și veți observa foarte multe niveluri ce vi se vor părea cunoscute...

A fost inclusă și opțiunea de "zoom in/zoom out", dar odată ce numărul de lemmings devine simțitor de mare, aceasta își arată limitele, iar utilitatea ei devine 0. Nici interfața aleasă de către cei de la Team 17 nu este rea: se integrează bine și nu ocupă foarte mult spațiu. Skill-urile se schimbă ușor (folosiți BL sau BR) dar, cel puțin în cazul meu, a devenit frustrant să văd afișate pe ecran și skill-urile care nu sunt disponibile, fiind nevoie, de fiecare dată, să selectez patru opțiuni pentru a ajunge la cea dorită. Sunetul se potrivește foarte bine cu ceea ce se petrece pe ecran, oferindu-ne o muzică relaxantă, specifică tematicii alese pentru nivelul respectiv. Efectele sonore sunt

și ele foarte plăcute, yippee-ul roșit de către omuleții teva face să prețuiești viața fiecăruia dintre ei. Ba chiar să te gândești de două ori înainte să faci o mișcare!

În ciuda neajunsurilor pe care le are, noul **Lemmings** se dovedește un joc plăcut care îți cade bine oricând și, chiar dacă nu este decât o portare fidelă a unui joc vechi da' bun, cei de la Team 17 au dat dovadă de multă seriozitate, reușind să îmbrace în hăinuțe trendy un bătrânel țesut de foarte mult timp, la pen-



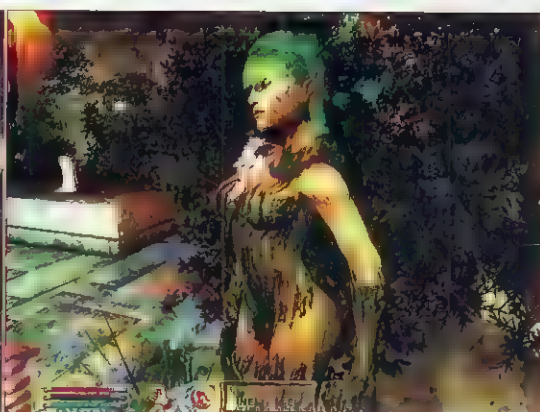
Punctaj **LEMMINGS**

PRODUCĂTOR Team 17
PUBLISHER SCEF
OFERTANT Best Distribution
PREȚ 189,90 lei
VÂRSTA de la 3 ani și mai mult

PRO & CONTRA

- ✓ urăgarea unui editor de hărți
- ✓ un micră satisfacție de la nivel de joc
- ✓ repori
- ✓ lipa unui tutorial adecvat





The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine

Una dintre cele mai fascinante trăsături ale jocurilor din seria *The Elder Scrolls* rămâne potențialul lor: chiar după terminarea zecilor sau sutelor de ore de joc, rămâne loc pentru mai mult. Conștienți de acest lucru, cei de la Bethesda Softworks au publicat primul add-on pentru cel

de-al patrulea capitol al seriei. Spre deosebire de add-on-urile lucrate și detaliate din trecut precum *Tribunal* sau *Bloodmoon*, *Knights of the Nine* este mai mult o colecție de mici adăugiri ce puteau fi descărcate contra cost de pe site-ul producătorului. Lângă acestea producătorii au adăugat un quest mai

lung, care completează seria de misiuni secundare ale jocului original. Chiar și așa, acest expansion nu necesită mai mult de 10 ore de joc (cei care au experiență în domeniu îl pot parcurge și în doar șase ore) și dă dovadă de un raport preț/calitate jenant.

Spre deosebire de schema

clasică "du-te la persoana cutare și ei îți va spune ce să faci", noul quest prezentat de *Knights of the Nine* este învăluit în ceață. În loc să primești indicații concrete, trebuie să te ghidezi după bărfă pentru a găsi punctul de pornire. După puțină muncă de detectiv ajungi, în Anvil, unde găsești o biserică jefuită, iar

Optimizare Knights of the Nine

Următoarele sfaturi pot îmbunătăți atât performanțele lui *Oblivion*, cât, bineînțeles, cele ale add-on-ului. Înainte de a modifica setările grafice din joc aruncați o privire asupra meniului de opțiuni amplasat pe Launcher-ul jocului. Aici găsiți două setări esențiale.

VSync: Video Synchronization (VSynC) reprezintă sincronizarea dintre placa video și abilitatea monitorului de a redresa o anumită imagine de X ori pe secundă. Cu această opțiune activată placa video va limita framerate-ul în concordanță cu refreshrate-ul monitorului. Pentru a ruia jocul mai fluid dezactivați această opțiune.

Fullscreen/Windowed: În modul Fullscreen, jocul folosește întregul spațiu oferit de monitor. În modul

Windowed, jocul va folosi doar o parte a monitorului, permițând și rezoluții personalizate. Deși se pot obține performanțe mai bune în modul Windowed, jocul va deveni instabil și se va bloca de mai multe ori datorită erorilor de management al memoriei. Astfel recomandăm să jucați fullscreen.

Următoarele modificări privesc setările grafice ce pot fi operate în meniul Video din joc:

Resolution: Această setare determină lungimea și înălțimea imaginii. Cu cât valoarea ei este mare, cu atât mai mulți pixeli vor apărea și cu atât mai curată va fi imaginea. Această creștere de calitate consumă însă din ce în ce

mai multe resurse ale sistemului. Vă recomandăm să încercați rezoluția de 1280x1024 pixeli, și dacă jocul sacadează folosiți 1024x768.

Texture Size: Mărirea texturilor afectează serios performanțele jocului și calitatea imaginii. Pentru cei cu plăci grafice cu mai puțin de 256 MB VRAM (VideoRAM) le recomandăm setarea Medium, aceasta oferind un bun raport între calitate și performanță. Pentru cei cu mai puțin de 1 GB RAM memorie și hard discuri mai lente (cu cache de 2 MB și cu rotații de sub 7200 rpm) le recomandăm setarea Low, pentru a storce niște frame-uri în plus.

Tree Fade: Această setare stabilește nivelul de detalii al copacilor vizibili de la distanță. Cu cât mutați cursorul mai

la stânga cu atât vor scădea detaliile (mai puține crengi, mai puține frunze), dar va crește performanța în zonele acoperite de păduri.

Actor Fade: Modificând această opțiune se schimbă distanța de la care creațiile și personajele din joc devin vizibile. Cu cât mutați cursorul mai spre stânga, cu atât mai puține personaje se vor vedea în depărtare. Reducerea acestei valori poate crește performanța în locurile aglomerate precum orașele, dar oferă și un dezavantaj din punct de vedere al gameplay-ului. Pentru a obține maximum de performanță fără să pierdeți din vizor creațiile care reprezintă o amenințare imediată setați această valoare la aproximativ 25%.

Item Fade: Cu ajutorul acestei setări



preoți măcelăriți. Din această scenă clasică nu poate lipsi nici figura clișeu a unui profet disperat care prezice sfârșitul lumii. Nu râde de acest sărman nebun, căci el devine sursa ta de informare! După ce descoperi că în spatele acestor întâmplări se află Umaril the Unfeathered, căruia nu i-a prea plăcut lumea de dincolo, și s-a întors din morți să mai facă niște năzbâtii, începe un tur al lumii de joc.

Căutând indicii și rezolvând diverse părți ale quest-ului, în cele din urmă ajungi să înfrunți răul întruchipat de acest personaj malefic. Depinde de tine când te apuci de această provocare, nu strică însă să câștigi ceva nivele înainte de a porni la vânătoarea lui Umaril. Datorită faptului că și monștrii din lumea lui Oblivion evoluează direct proporțional cu personajul tău, noua misiune nu va

deveni o simplă plimbare pe falează, nici dacă te hotărăști să-l parcurgi la sfârșitul jocului.

Grafica și partea acustică a acestui expansion sunt pe măsura jocului original, dar chiar și așa, până și fanii înrăiți ar trebui să mediteze puțin dacă merită să dea atâția bani pe o armură de cal, pe un quest nou și pe niște arme și formule magice noi.

VĂNTURACHE

Punctaj	
THE ELDER...	
PRODUCĂTOR	Bethesda Softworks
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Bethesda
PREȚ	89,90 lei
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- un nou quest bine lucrat
- maximum 10 ore de joc
- report prest / calitate joian

★★★★★

puteți modifica distanța de la care devin vizibile obiecte precum săbiile, scuturile, sticlele, cărțile etc. Poziționând cursorul cât mai la stânga, obiectele aflate la distanță dispar treptat. Această opțiune nu are un efect important asupra frameratului în majoritatea locațiilor. Dacă e setat sub 25% aduce o mică creștere de performanță, dar duce la dezavantaje serioase din punct de vedere al jucabilității. Valoarea optimă e la 50%.

Object Fade: Această opțiune seamănă cu Item Fade, doar că modifică distanța de la care devin vizibile obiectele mari, precum cutiile sau clădirile. Valoarea optimă este tot la 50%. Scăzând sub aceasta se pot obține creșteri de performanță, dar dispar ele-

mente importante din decor, jocul pierzându-și realismul.

Grass Distance: Cu ajutorul acestei opțiuni puteți regla vizibilitatea florei terestre. Reducerea valorii acestei opțiuni poate crește semnificativ performanțele, mai ales în zonele din afara orașelor. Dacă jocul sacadează în zonele de aer liber, această opțiune trebuie modificată.

View Distance: Această setare controlează distanța la care vede personajul din joc. Reducerea valorii acestei setări duce la oprirea opțiunii "Distant Land", jocul devenind foarte cețos. Cu cât este redusă view distance mai mult, cu atât mai puțin veți vedea prin această ceață. Reducerea acestei opțiuni poate crește performanța jocului în spațiile

deschise, dar îngreunează orientarea prin lumea de joc.

Distant Land: Când este dezactivată, toate obiectele din depărtare sunt înlocuite de o ceață densă. Acest proces duce la o creștere importantă de performanță dar îngreunează orientarea.

Distant Buildings: Dezactivând această opțiune, majoritatea clădirilor și structurilor din depărtare dispar. În timp ce această opțiune aduce creșteri importante la capitolul framerat, face deosebit de dificilă găsirea diferitelor clădiri.

Int. Shadows: Această setare controlează numărul de umbre care apar în interiorul clădirilor. Reducerea valorii acestei opțiuni poate spori performanța în locurile unde se află mai multe perso-

naje într-un spațiu mai redus.

Ext. Shadows: Asemănător cu Int. Shadows, această opțiune controlează numărul de umbre ale personajelor în spațiile deschise. Reducerea ei poate produce o creștere de performanță importantă, în detrimentul calității imaginii, fără să afecteze jucabilitatea.

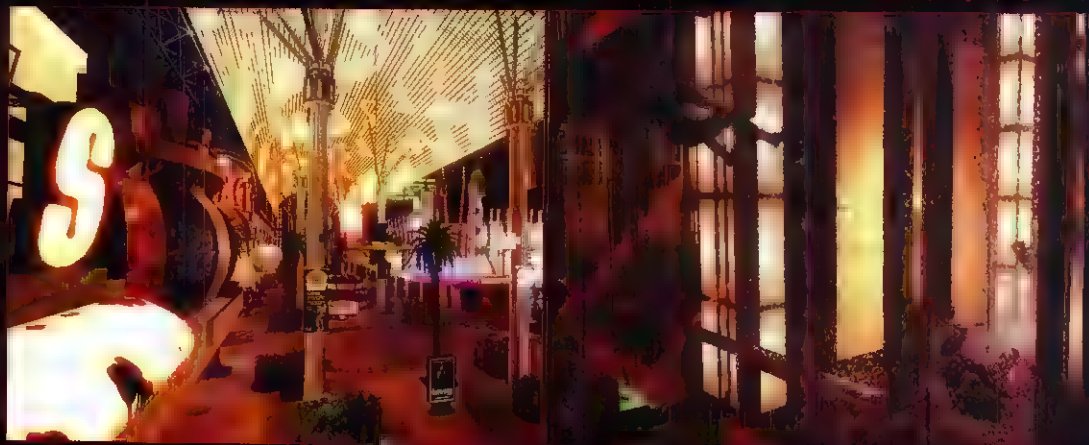
De asemenea, se pot obține creșteri de performanță optând pentru Bloom Lightning în loc de HDR Lightning, dezactivând opțiunea de Window Reflections, respectiv reducând la minimum sau oprind setarea Anti-Aliasing.

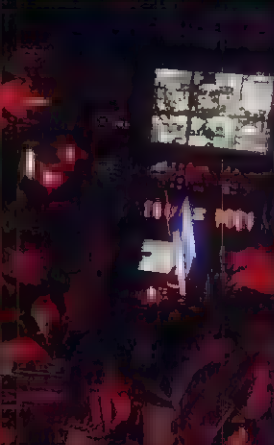
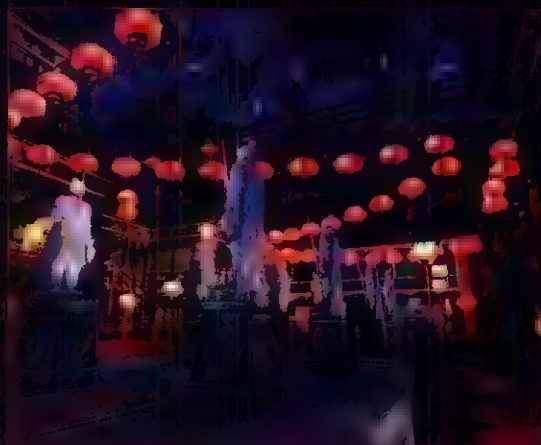
VĂNTURACHE



Rainbow Six: Vegas

Rainbow Six înseamnă, pentru fanii hardcore ai shooterelor tactice, o franciză care a făcut istorie; care a inventat, reinventat și a dus genul pe niște culmi glorioase. Totul s-a terminat, din păcate, cu un "eșec" cum scrie la carte, odată cu migrarea jocului către console, iar elementele tactice au început să își ia la revedere, pentru a lăsa loc unui gameplay obișnuit.





Alba-neagra la cazinouri

Drept pentru care, fanii au tot dreptul să-și simtă sufletele zbuciumate. Mai ales prin prezența puțin binevenită a deja "celebrului" **Lockdown**, care a făcut o trecere poate prea bruscă de la FPS-ul tactic prin excelență cu care am fost obișnuiți, la un shooter ca oricare altul, din care lipseau aproape toate elementele specifice francizei. Începutul migrării spre casual era cum nu se poate mai evident, astfel că multă lume prevestea, de-a dreptul nostradamic, cum că mult trâmbițatul **Vegas** va pași pe aceeași potecă ce duce spre pieire. Adevărat sau fals? Rămâne de văzut. În principiu, **Rainbow Six: Vegas** nu este altceva decât o portare a jocului de pe X360, joc care a fost primit cu bunătațe de critici

și considerat o "revigorare" a seriei. Dar putem spune același lucru despre varianta pentru PC? Se pare că nu. Ca în orice shooter tactic, suntem dotați cu un squad ce ne ascultă ordinele cu pioșenie. Cel puțin atunci când trebuie să facem uz de ele. Controlul acestui squad (căruiu îi dai comenzi simple, de gen follow, take cover, precum și alte glăsurii intelectuale pe care un comandant de detașament are datoria să le facă), mi s-a părut destul de asemănător cu cel din mai bătrânul **Brothers in Arms**. Bineînțeles, doar la suprafață și la concept, deoarece **Vegas** reușește să promoveze un AI cu bun simț, care respectă ordinele și care nu o ia la sănătoasa atunci când situația devine mai delicată. Toate acestea sunt posibile datorită unui

sistem simplist de comandă a squad-ului, redus la ordinele de bază - mai exact, prea puțină tactică, pentru ce ne-am așteptat de la un joc **Rainbow Six**.

În campanie, joci rolul lui Logan Keller, liderul uneia dintre echipele de elită (americane), alcătuită din trei oameni, care luptă de zor pentru a pune capăt acțiunilor teroriste. Și cum, după o operațiune din Mexic lucrurile încep să o ia razna, cu tot soiul de băieței răi care lovesc cu furie cazinourile și hotelurile de lux din Las Vegas, șefii cei de sus decid să te trimită pe teren. Scopul tău este acela de a opri acești teroriști și de a le descoperi intențiile, intenții ce includ, pe lângă altele, o sculă zdravănă ce poate ucide milioane de oameni, precum și, o bază secretă, plasată

strategic într-un baraj hidroelectric. Per total, povestea înfrumutată poate mult prea multe clișee găsite de noi în alte jocuri: Ubisoft (lipsă de inspirație?), cum ar fi **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, și se prăbușește în noianul de poveștioare devenite deja clasice, pe care le întâlnim tot mai des în titlurile militare lansate în ultimii ani. Mai exact, aceeași Mărie cu altă pălărie.

Tactică? Hmm...

Unul dintre elementele sumptuoase din Vegas este sistemul introdus în **Call of Duty 2**, adică lipsa health bar-ului. Adversarii descarcă cu aplomb muniția în haina ta antiglonț, iar când situația devine disperată, te poți retrage nițel în spate. Pe oală bloc de beton, pentru





9. VIZIUL UNEI NOPTI VARE o plimbare cu elicopterul lui Donald Trump



a-ți trage răsufierea, după care pornești din nou la luptă. Acest lucru oferă un oarecare dinamism jocului, însă nu cred că se pretează prea bine unui shooter tactic. **Call of Duty** oferă, prin definiție, adrenalină la maximum și o acțiune ce se deplasează ca o mașină de ultimă generație, pe când un FPS tactic ar trebui să se orienteze ceva mai mult pe partea... tactică,

adică pe conlucrarea perfectă dintre membrii squad-ului, pe planuirea în avans a operațiunii și pe organizarea strategică. Și, că tot veni vorba de blocuri de beton, orice asperitate prezentă în joc, de la uși deschise, baloți de paie aruncați în mijlocul drumului sau SUV-uri părăsite, toate acestea îți vor servi drept pavăză împotriva oponentilor.

Controlul este OK, portab

într-un mod satisfăcător. În momentul în care ajungi la colțul unei clădiri (sau lângă una dintre găselnițele pe care le-am enumerat mai sus), prin clic drept cu mouse-ul putem lua "cover" în spatele acestor obiecte, de unde ne putem descărca arsenalul pentru a crea suppressive fire. Această șmecherie este foarte utilă și pentru a scruta zona de conflict, fără să riscăm să fim măcelăriți în câteva secunde de către adversarii care, în general, stau bine pitiți prin tot felul de locații, fiind foarte greu de dibuit.

Poate fi Vegas considerat un urmaș vrednic al francizei? Unii zic că da, alții zic că nu. Noi zicem nu. Odată cu **Lockdown**, seria de față și-a pierdut și ultimul element tactic pe care îl mai avea la îndemână, iar Vegas nu face decât să amplifice acest sentiment. Așa nu înseamnă că

S-A ÎNTORS LUMEA cu fundul în sus

avem de-a face cu un joc prost. Ironic pe departe, produsul celor de la Ubisoft este simpatic, are o grafică reușită, un AI omogen și un gameplay dinamic. Doar că nu mai este tactic, așa cum speram noi.

CUM SA

Punctaj		
RAINBOW SIX		
PRODUCĂTOR	Ubisoft	
PUBLISHER	Ubisoft	
OPERTANT	BesDistribut	
PREȚ	120 lei	
VÂRSTĂ	de la 16 ani	

PRO & CONTRA

- grafică excelentă
- dinamic
- A rezonabil
- detactizare vâdită
- se îndepărtează de valorile francizei



Optimizarea performanței Rainbow Six: Vegas

Fiind portate de pe Xbox 360, **Rainbow Six Vegas** nu oferă prea multe opțiuni de personalizare, dar chiar și așa se pot obține niște creșteri de performanță alterând setările video.

Resolution: Cu cât rezoluția este mai mare, cu atât mai clară este imaginea de pe ecran. Dacă jocul scadează în 1280x1024 pixeli, încercați să scădeți rezoluția la 1024x768 pixeli. Cei care posedă plăci grafice din ultima generație (seria 8000 de la NVIDIA), procesoare performante și au 2 GB de RAM, pot încerca și rezoluția de 1600x1200 de pixeli, dar chiar și așa jocul va scada

în anumite locuri. Optimizarea s-a îmbunătățit cu apariția patch-urilor, dar totuși Vegas rămâne un gurmand.

V-sync: Ca de obicei, dezactivând această opțiune se pot obține creșteri de performanță remarcabile.

Hardware skinning: Oprind această opțiune nu se obține o creștere de performanță sesizabilă. Recomandăm să-l lăsați pornit.

High dynamic range: Poate fi dezactivat pentru a obține o mică creștere de performanță.

Shadow quality: Această setare influențează cel mai mult viteza jocului. De asemenea, în cazul acestei opțiuni se observă cele mai mari diferențe între valoarea minimă și cea maximă. Pentru a storcea un plus de frame-uri recomandăm valoarea minimă, scăderea de calitate neafectând jucabilitatea.

Motion blur: Această opțiune controlează inovația grafică adusă de Vegas. Activând această opțiune obiectele de la distanță devin mai spălăcite, în special dacă te afli în mișcare. Dacă alergi vizibilitatea se reduce considerabil.

Această opțiune influențează și efectul care apare în momentul când ești nimerit. Dezactivând această opțiune se obține o mică creștere de performanță, în detrimentul atmosferei. Cu motion blur activat, grafica jocului devine obositoare și solicită destul de mult ochiul.

Blur quality: Influențează dinamismul Motion Blur. Reducerea valorii acestei setări nu duce la o creștere de performanță remarcabilă, dar poate ușura jucabilitatea prin diluarea noilor efecte speciale.

VÂNTURACHE



"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAAR AȘA!..."



Jules Verne



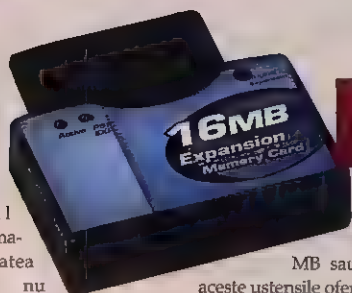
NE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a, Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK** Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Expansion Memory Card



Jocul pe majoritatea consolelor nu poate fi imaginat fără existența unui card de memorie. La fel stau lucrurile și în cazul lui PS2. Cei 8 MB de memorie oferite de un card oficial Sony după o perioadă de timp se pot dovedi a fi prea puțini, iar achiziționarea unui card nou poate fi un lucru dificil. În aceste cazuri soluția ideală o reprezintă un card de extensie precum cel oferit de Speedlink. Disponibil în două

varianțe (16 MB sau 32 MB) aceste ustensile oferă un plus de spațiu de stocare. Ele nu pot înlocui card-urile de memorie, funcționând doar împreună cu ele. Utilizarea expansion-urilor este cât se poate de simplă: se introduce card-ul de memorie în expansion și expansion-ul se conectează la PS2. Spațiul disponibil nu se cumulează, ci se utilizează separat. Astfel, dacă folosești un card original Sony de 8 MB și un expansion card de 16 MB, nu vei avea 24 MB de

spațiu, spațiile de stocare fiind gestionate separat. Trecerea de la card la extension se face printr-o simplă apăsare de buton. În afară de buton, pe suprafața card-ului de extensie mai găsim două leduri: unul ne informează dacă funcționează sau nu card-ul, iar celălalt ne informează dacă este activat sau nu expansion-ul. Având în vedere cât de greu se mai găsesc azi card-uri pentru PS2, această soluție este cât se poate de binevenită.

www.speed-link.de
VĂNTURACHE



Redeemer Beyond Total Control

O altă soluție ingenioasă a celor de la Speedlink vine în sprijinul celor cărora le place să joace FPS-uri pe PS2. Controlul acestui tip de jocuri folosind un gamepad obișnuit este cel puțin dificil, necesitând un controller special la fel ca în jocurile de curse. Din păcate însă, kit-urile de tastatură și mouse pentru PS2 sunt destul de rare și au un preț piperat. Cu ajutorul lui Redeemer, se pot conecta la consolă aproape orice fel de tastatură și mouse. Ocupând locul unui controller, acest adaptor oferă posibilitatea conectării perifericelor înpru-

mutate de la PC, indiferent dacă acestea se conectează pe port PS/2 sau USB. Mai mult decât atât, Redeemer permite configurarea perifericelor pentru opt jocuri diferite și oferă posibilitatea salvării acestor configurații. Adaptorul este disponibil în două variante: SL-2033 și SL-4033. Diferența nu este doar de culoare, ci și de destinație: cel verde se adresează utilizatorilor de Xbox, iar cel albastru posesorilor de PS2.

www.speed-link.de
VĂNTURACHE



Sony Mylo

MY Life Online

Datorită răspândirii accelerate a așa numitelor hot spots (locuri unde te poți conecta la Internet prin intermediul tehnologiei Wi-Fi), Sony a lansat de curând primul său comunicator Wi-Fi. Conform declarației companiei, gadget-ul care oferă suport pentru standardul 802.11b, este destinat persoanelor care vor să fie online mai tot timpul - de aici și numele aparatului Mylo = My Life Online.

Printre funcțiile lui Mylo se numără mesageria instantanee, navigarea pe web, managementul e-mail-urilor, respectiv redarea conținutului multimedia (imagini și sunet). Aparatul echipat cu 1 GB memorie flash oferă, pe lângă mp3, suport și pentru formatele ATRAC și ogg. În afară de muzică, player-ul poate reda imagini în format jpeg și video-uri în format mpeg-4. Acestea pot fi vizualizate pe ecranul TFT de 2,4 țoli. Diferitele conținuturi pot fi încărcate în aparat fie conectându-l la portul USB al PC-ului, fie direct, de pe card-uri Memory Stick Duo.

Pentru a ușura manevrarea aparatului, producătorul a inclus și o tastatură de tip QWERTY care, în mod standard, se ascunde în partea de

jos a aparatului. Tastatura se dovedește a fi utilă în cazul aplicațiilor pe care le poate rula Mylo. Sony livrează aparatul cu niște versiuni freeware deja instalate, printre care Google Talk, Skype sau

Yahoo! Messenger.

Bootarea durează doar câteva secunde, după pornire aparatul cautând automat conexiunile Wi-Fi disponibile

de prin preajmă. Acumulatorul încărcat la maximum permite redarea a 45 de ore de conținut audio, a șapte ore de navigare pe Internet sau a trei ore de conversație prin intermediul Skype. Mylo, disponibil în culorile alb sau negru, este comercializat la prețul de 350 de dolari.

www.sony.com/mylo

VANTURACHE





Qtek 8500

Telefonul Star Trek produs de HTC, îi este servit Europei de Est de către firma Q-Tek sub o denumire mult mai puțin atractivă. În funcție de sursa de proveniență, telefonul vedetă mai este comercializat și sub denumirile de i-mate Smartflip, Dopod S300, respectiv SPV F600. Aparatul, care la prima vedere pare a fi o clonă a lui Motorola RAZR, este de fapt

primul smartphone cu clapetă al lumii care combină design-ul slim cu sistemul de operare Windows.

Designerii au făcut o treabă excelentă, fiecare părticică a telefonului "mirosind" a SF. Qtek 8500 este surprinzător de subțire, mai ales când e deschis. În cea mai mare parte, suprafața telefonului firav este protejată de un înveliș din metal. Eleganta claviatură touch surfa-

ce deși funcționează precis, nu dă impresia să fie prea rezistentă sau longevivă. La fel ca majoritatea telefoanelor cu clapetă, și Qtek 8500 este echipat cu două display-uri. Cel intern este relativ mare, fiind un QVGA de 2,2 țoli. Cel extern este ceva mai mic (120x128 pixeli), dar tot color.

Aparatul compatibil cu EDGE, nu devine paralizat nici când este închis: folosind cele trei taste amplasate sub ecranul exterior poți controla funcțiile de bază ale MP-3 player-ului încorporat, iar tastele laterale îți permit accesul la dictafon, respectiv la controlul volumului. Deschizând telefonul dai nas în nas cu inconfundabila imagine a Windows Mobile 5.0

for Smartphone. Memoria internă de 64 MB RAM + 64 MB ROM, poate fi extinsă prin adăugarea unui card microSD. Un minus destul de mare este faptul că aceste card-uri pot fi înlocuite doar dacă oprești telefonul, accesul la el fiind condiționat de îndepărtarea cartei SIM. Memoria suplimentară este mai mult decât necesară, deoarece după încărcarea sistemului de operare și a programelor adiacente nu rămâne prea mult spațiu liber.

Telefonul a fost dotat cu o cameră foto de 1,3 megapixeli care funcționează și când telefonul este închis (permițând astfel realizarea de autoportrete).

www.q-tek.ro
VÂNTURACHE

Qtopia Greenphone

Telefonul celor de la Trolltech nu se remarcă doar prin culoarea sa vie, ci și prin faptul că îmbogățește lista aparatelor care funcționează cu sisteme de operare Linux. Pentru moment nu există planuri privind producția în serie a lui Qtopia Greenphone, dar nu va rămâne nici în stadiul de prototip.

Producătorii norvegieni doresc să ofere telefonul specialiștilor Linux, care ar urma să primească aparatul ca un fel de bonus, lângă kit-ul de dezvoltare cumpărat de la Trolltech. Cu ajutorul telefonului utilizatorii vor putea încerca propriile lor coduri sursă, într-un sistem GSM și GPRS funcțional. În afară de claviatura obișnuită, telefonul verde este echipat și cu un ecran touch-screen

QVGA de 240x320 pixeli. Creierul telefonului este un procesor Intel XScale de 312 MHz.

Linux-ul preinstalat funcționează folosind cei 64 MB RAM și cei 128 MB ROM, o parte a acestei memorii fiind rezervată stocării datelor. Cei care doresc mai mult spațiu, pot extinde capacitatea de stocare prin introducerea unui card miniSD. Telefonul poate fi conectat la portul USB al PC-ului și oferă și suport Bluetooth.

Chiar dacă telefonul are dimensiuni reduse (106,5x49x15,6 mm), nu lipsește nici camera foto de 1,3 megapixeli

www.trolltech.com
VÂNTURACHE



Creative Zen Vision W

Creative încearcă să-și acapareze o mai mare felie din piața playerelor media portabile prin noua versiune widescreen a lui Zen Vision. Versiunea W este dotată cu un ecran 16:9 de 4,3 țoli, capabil de o rezoluție maximă de 480x272 pixeli. Produsul se poate lăuda cu un înveliș ultra-rezistent confecționat dintr-un aliaj de magneziu. În plus, cei de la Creative au încorporat un card reader Compact Flash Type I și Type II. Astfel, player-ul poate reda direct fotografiile realizate cu un aparat foto digital și să le salveze pe un card de memorie Compact Flash. Lângă reader-ul CF, opțional se poate comanda și un reader secundar care suportă formatele Smart-

Media, MMC și SD. Pentru a stoca informația, Zen Vision W include un hard disc de 30 GB. Printre formatele video suportate de player se numără wmv, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4-SP, MJPEG, DivX 4 și 5, respectiv XviD. Folosind acumulatorul inclus poți viziona filme încontinuu timp de 4,5 ore. Lista formatelor audio suportate include pe lângă mp3-ul obligatoriu și wma. Dacă optezi pentru ascultarea de muzică, aparatul poate funcționa 13 ore dintr-o singură încărcare a acumulatorului. Lista funcțiilor oferite de Zen Vision W continuă cu TV-out-ul ce asigură o rezoluție de

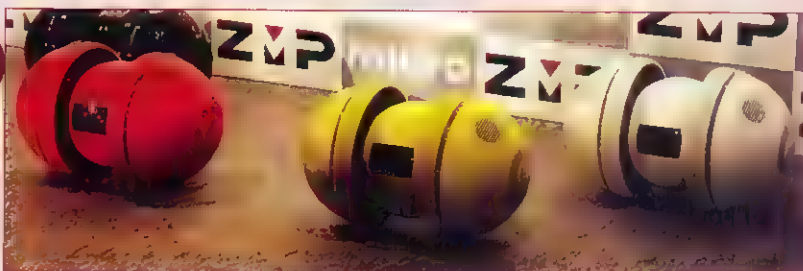


până la 720x480 pixeli, radio FM cu 32 posturi programabile, dictafon cu microfon încorporat, organizer (care cuprinde calendar, listă de adrese, posibilitatea de sincronizare cu MS-Outlook, etc.) și alarmă. PMP-ul se poate

conecta la PC fie prin USB 2.0, fie printr-un docking station opțional. Lista accesoriilor opționale mai cuprinde screen-saver, husă, încărcător portabil, respectiv două feluri de telecomenzi.

Miuro

Pentru mulți iPod e încă un vis frumos pentru care adună bănuț cu bănuț, pentru alții e deja un player comun, plictisitor chiar. Reprezentanților ultimei categorii se adresează noul produs al firmei japoneze ZMC, botezat Miuro. Dispozitivul "indispensabil" botezat "podzilla" de presa de specialitate japoneză, transformă popularul player al celor de la Apple într-o mică monstruoasă pe două roți, care-și urmează proprietarul aidoma unui câine credincios. Definit de creatori ca "boombox on wheels", acest gadget este menit să schimbe ideile oamenilor despre player-ele de muzică mobile. Miuro este un robot inteligent care învață pe dinafară comportamentul proprietarului său. Astfel, cu puțin efort Miuro își poate însuși anumite



mișcări de dans, pe care le etalează în funcție de melodiile care răsună din boxe. Mai mult, acest suplinitor de animal de companie, este dotat și cu conexiune wireless, ce-i permite să-și facă de cap în directorul multimedia al celui mai apropiat PC. Chiar dacă se dovedește a fi versatil și indispensabil (pe bune!) micul monstru nu costă chiar așa de mult (cel puțin pentru buzunarul japonezilor): prețul cu TVA al lui Miuro va fi sub 1000 de dolari.

miuro.com
VĂNTURACHE



Microsoft Habu

Denumirea acestui mouse destinat în special jucătorilor este puțin înșelătoare: deși este comercializat sub egida Microsoft, Habu a fost dezvoltat de către Razer. După prezentarea lui la convenția de jocuri din Leipzig de anul trecut, Habu se bucură de atenția neîntreruptă a publicului. Bazele șoarecelui provin de la Razer, la fel și sistemul de poziționare botezat Razer Precision.

Datorită acestui sistem, Habu se poate mândri cu o rezoluție de până la 2000 dpi.

Setarea standard este de 800 dpi, dar cu ajutorul unui buton se poate schimba cu ușurință între 400, 800, 1600 și 2000 dpi.

Mouse-ul este în stare să sesizeze și cele mai rapide mișcări: poate procesa cu exactitate mișcările de până la 115 cm/sec, respectiv până la 20G. Habu oferă timpuri de reacție indispensabili celor mai aprige

incălțări virtuale: laserul fiind tot timpul activat, timpuri de răspuns sunt practic 0, dispărând astfel și c e a



mai mică urmă de lag.

Mouse-ul a fost echipat cu șapte butoane, funcția fiecăruia putând fi liber configurată cu ajutorul driver-ului. Spre deosebire de majoritatea produselor Razer, Habu este destinat doar celor care își folosesc mâna dreaptă, forma sa făcând incomodă manevrarea de către un stângaci.

www.microsoft.com

www.razerzone.com

VĂNTURACHE

Harman Kardon Soundsticks II

Setul de boxe 2.1 al celor de la Harman Kardon pare să fi fost inspirat din design-ul Apple iMac: formele rotunjite sunt confecționate din plastic transparent, lăsând astfel la vedere componentele interioare.

Piesa centrală a trioului este

subwoofer-ul (echipat cu o membrană de șase țoli și un tub bass-reflex îndreptat în sus) în care producătorul a încorporat și amplificatorul. Subwoofer-ul are o putere de 20 Wați, iar cei doi sateliți câte 10 Wați. Aceștia din urmă se conectează la subwoofer printr-un cablu cu ter-

minație RCA. Fiecare dintre cei doi sateliți este echipat cu câte patru microboxe de câte un inch, partea de jos fiind ocupată de un tub reflex îndreptat înainte. Controlul boxelor se realizează prin butoanele amplasate pe satelitul drept (acestea manipulează nivelul volumului), respectiv prin comutatorul amplasat în spatele subwoofer-ului (cu ajutorul acestuia poți modifica nivelul sunetelor joase). Pentru a păstra design-ul curat și pentru a reduce dimensiunile unităților, designerii au optat pentru o sursă de putere externă.

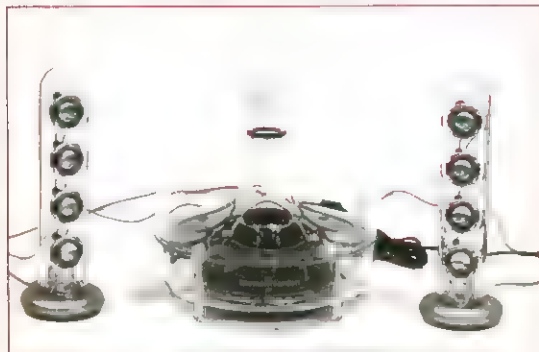
Chiar dacă dotarea este cât se poate de puritană, calitatea sunetului este remarcabilă. Nu trebuie nimeni să se gândească la performanțele unui Hi-Fi, dar SoundSticks II are o calitate

a sunetului mai ridicată decât majoritatea sistemelor de sunet 2.1. Datorită transmisiei uniforme a sunetului și faptului că sunetele joase nu au fost supra-accentuate, audiția nu devine deranjantă nici după o perioadă mai lungă de timp. Pe lângă dinamica impozantă (având în vedere mărimea boxelor) se remarcă și distribuția bună a sunetelor în spațiu.

Trebuie precizat însă că sistemul este foarte sensibil la amplasarea boxelor. Dacă nu ești poziționat între cei doi sateliți, față în față cu membranele, se pierde efectul de spațiu, iar sunetele dobândesc un efect de parcă ar veni dintr-o cutie.

www.harmankardon.com

VĂNTURACHE



Logitech Chillstream

Logitech a prezentat un gamepad care la prima vedere nu diferă prea mult de un controller de Xbox 360 obișnuit. Inovația adusă de Chillstream, se face simțită abia după câteva ore intense de joc: datorită unui sistem de ventilație încorporat, folosind acest gamepad nu-ți transpiră mâna. Inima sistemului de răcire este un ventilator de 40 mm, care circulă 0,1 metri cub de aer pe minut. Cu ajutorul nîșelor așezate pe partea laterală a gamepad-ului, aerul ajunge în



zonele care necesită cel mai mult răcire: degetele (degetele mari sunt răcite doar la baza lor) și palma. Aceste nișe realizate din cauciuc sunt sculptate în învelișul controller-ului,

astfel nu strică design-ul gamepad-ului.

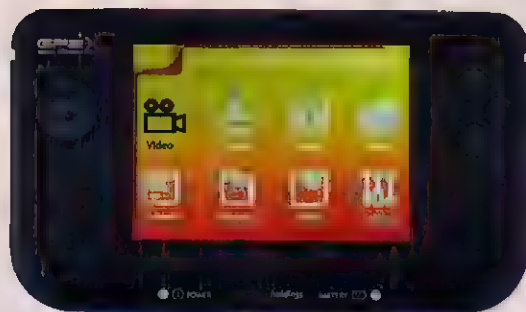
Pentru a spon- confortul jucătorului, turația ventilatorului poate fi setată pe trei trepte: oprit, lent și rapid. Datorită mărimilor sale reduse, sistemul Chillstream poate

fi încorporat în aproape orice controler.

În forma actuală controller-ul Logitech Chillstream este compatibil cu Windows XP (împropătat cu cele mai noi update-uri), putând fi conectat la PC prin intermediul portului USB. Datorită sistemului plug-and-play controller-ul nu necesită nici un fel de driver, și conform declarației producătorului va fi compatibil și cu Vista.

www.logitech.com
VĂNTURACHE

Gamepark GP2X



Din punct de vedere al design-ului, GP2X seamănă cel mai bine cu consola portabilă a celor de la Sony (chiar dacă e ușor forțată comparația). Cea mai mare diferență față de PSP și față de orice alt concurent, este faptul că GP2X folosește sistemul de operare Linux. Creierul consolei este un procesor AMR tactat la 200 MHz care este susținut de 64 MB de memorie, atât ROM, cât și RAM. Celor care nu le ajunge această capacitate de stocare modestă, pot extinde spațiul disponibil folosind card-

uri de memorie SD. Informația stocată în memoria aparatului poate fi redată pe ecranul de 320x240 pixeli. Printre formatele suportate se numără MPEG 1, 2, 3, 4, DivX 3.11, 4x, 5x, XviD și WMV. Dintre filmele DivX, fără sacadări, sunt redare cele cu o dimensiune maximă de 720x480 pixeli și cele comprimate la maximum 30 de cadre pe secundă. Dintre formatele audio, player-ul recunoaște fișierele mp3, wma și ogg. Destinul consolei sunt însă jocurile. Datorită tehnologiei open source, există un număr mare de

jocuri disponibile pentru GP2X, popularitatea și calitatea acestora fiind însă discutabilă. Consola se mai poate mândri și cu funcție de redare a imaginilor, respectiv a e-book-urilor. Alimentarea cu energie se realizează fie de la acumulator, fie direct de la priză, fie, în caz de urgență, de la două baterii AA. Ultima variantă asigură redarea a patru ore de

film, a 10 ore de muzică sau cinci ore de joc neîntrerupt. Consola de 143x83x44 mm are 161 grame, se conectează la PC prin portul USB 2.0 și dispune și de TV-out.

www.gp2x.com
VĂNTURACHE





Victorinox Swissmemory, brișca IT



De la McGyver încoace, știm că brișca elvețiană e bună la orice, de la deschiderea conservelor și fabricarea de parașută improvizată, până la tăierea legumelor, dezamorsarea focoarelor nucleare și multe altele. Era de așteptat ca, odată cu răspândirea tehnologiei IT, să-i fie adăugată o nouă funcție acestui instrument versatil: stocarea și transportul de date. Victorinox Swissmemory oferă și un memory stick USB 2.0, pe lângă indispensabile lame, foarfeci, pile de unghii, pensete și scobitori. Vraja noii generații de briști elvețiene este stricată însă de înlocuirea anunțului standard "Swiss made" cu noul "Made in Taiwan".

Brișca dotată cu memory

stick nu mai este o rară avarie nici pe la noi, ea apărând alături de surorile ei obișnuite pe rafturile tuturor magazinelor care comercializează produse Victorinox. Există chiar mai multe variante, cumpărătorii putând să aleagă în funcție de culoare, mărime, dotare și capacitatea de stocare.

Una dintre cele mai interesante variante este așa numita Flight edition. Aceasta nu conține niciun instrument care să poată fi folosit pentru tăiere sau înjunghiere; lucru important pentru cei ce călătoresc des cu avionul: brișca "travel-safe" trece și de cele mai severe măsuri de securitate, permițând utilizatorului să poarte datele cu el. În loc de lame și tirbușoane, această

variantă dispune de un pix și un LED roșu care ușurează găsirea portului USB sau luarea de notițe în condiții de iluminare reduse.

Există, bineînțeles, și versiuni mai bogate din care nu lipsesc diferitele lame și pile de unghii. În funcție de mărimea utilitarului, variază și capacitatea de stocare, de la 64 MB până la 2 GB. Chiar dacă există pendrive-uri cu o

afară de drive-ul de 2 GB, o lamă de tăiat și o pilă de unghii, combinate cu șurubelniță, o foarfecă, un LED alb, respectiv un pix. De pe niciun model nu lipsește inelul pentru chei confecționat

capacitate de stocare mai mare, spațiul oferit de Swissbit este suficient pentru stocarea celor mai importante date. Să nu uităm nici de funcțiile suplimentare: cel mai mare model al familiei SwissMemory, oferă în

permite detașarea stick-ului de carcasa briștii. După înlăturarea modulului de memorie, brișca poate fi curățată chiar și cu apă.





Producătorul elvețian nu oferă protecție hardware, dar cu ajutorul software-ului Secure-LOCK inclus în pachet, se pot proteja datele prin adăugarea unei parole. Programul nu se găsește pe un disc separat, ci este inclus direct pe stick. Dacă-l ștergeți, din greșeală, fiți pe pace, pentru că îl puteți descărca de pe pagina oficială Victorinox.

Dată fiind mărimea lamei, cuțitul nu se poate numi tocmai versatil. Lungimea de sub opt centimetri, îl face însă perfect

legal, și mai mult decât potrivit pentru deschiderea civilizată a diferitelor ambalaje. Includerea acestei lame are

mai mult valoarea unui tribut adus tradiției Victorinox, și nu neapărat una practică. Un accesoriu a cărui utilitate poate fi apreciată cu adevărat doar de către o reprezentantă a sexului frumos este

pila de unghii. Vârful acesteia este însă o șurubelniță utilă în cazul aparatelor electronice de dimensiuni reduse. Utilitatea foarfecii nu cred că trebuie discutată. Chiar dacă și dimensiunile acesteia sunt reduse, tăișul lamelor și arcul puternic, o fac ușor de folosit. Din cauza resurselor limitate, recomandăm folosirea pixului miniatural doar în situații de urgență - forma briștii oricum nu permite o manevrare comodă în timpul scrisului. E simpatic, însă, faptul că instrumentul de scris este retractabil. Ultima funcție este cea de lanternă, prin apăsarea simbolului Victorinox punându-se în funcțiune LED-ul de culoare roșie sau albă.

Spre deosebire de restul produselor Victorinox, SwissMemory a fost proiectat pentru o nouă generație, cea urbană. Utilitatea acestor instrumente nu mai este legată de natură și de excursii, ci de traiul cotidian din jungla de beton a orașelor. Chiar dacă prețul este mai ridicat, avem de-a face cu un gadget practic și stilat, SwissMemory demonstrând încă o dată versatilitatea briștii elvețiene.

www.victorinox.com

VĂNTURACHE





Cooler Master: Hyper TX, Eclipse și Mars

Aspectul sau eficiența contează când îți răcești procesorul? Vom afla în curând...

Soluții de răcire Cooler Master: Mars, Eclipse și Hyper TX

In acest articol îți prezint câteva dintre ultimele inovații „Made by” Cooler Master. Probabil că sunt soluțiile de răcire cu cel mai bun design realizat până acum de o companie producătoare de coolere. Așa că, dacă ești un fan al modificărilor sau îți place să-ți forțezi sistemul prin intermediul supraîncălzirilor succesive, ei bine, cel puțin un cooler din cele pe care le-am testat aici îți va „face cu ochiul”. În continuare

vom întâlni două coolere care au un design deosebit față de coolere clasice, ce se află instalate în sistemele obișnuite. Aceste modele produse de Cooler Master sunt Mars și Eclipse, care au fost lansate recent. Sunt convins că vei verifica avantajele și dezavantajele acestor coolere noi, însă suplimentar vreau să-ți prezint și să testez modelul mai modest, Hyper TX care merită din plin atenția voastră. Acum să facem cunoștință cu partici-

panții din acest test.

Cooler Master Mars (RR-CCX-W9U1-GP)

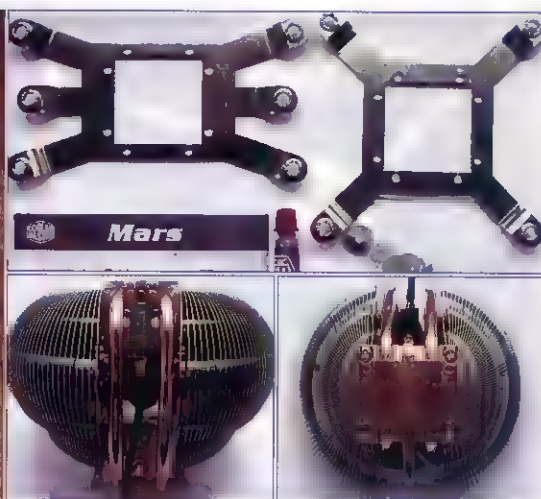
Coolerul se livrează într-un plastic translucid, și astfel poți vizualiza exact design-ul soluției de răcire de la Cooler Master. Datorită materialului din care este fabricat pachetul, există un risc minim ca RR-CCX-W9U1-GP să se strice pe parcursul transportului. Pe pachet găsim o listă cu specificații. În el se află o cutie mică cu următoarele accesorii: cadru pentru instalarea coolerului pe plăcile de bază cu soclurile 754/939/940/AM2; cadru pentru instalarea coolerului pe plăcile de bază cu soclul LGA775; ghid de instalare; pastă termoconductoare Cooler Master; o punguliță cu șuruburi, piulițe, distanțiere, bucle de cauciuc cu adeziv. Trebuie să mă repet, design-ul coolerului este original, și cu siguranță nu ai mai văzut așa ceva până acum!

Radiatorul conține trei conducte care tranzitează căldura de la baza lui în top-ul coolerului, unde se disipă pe lamelele laterale ale radiatorului, iar ventilatorul îndepărtează căldura de pe lamele în exteriorul coolerului. Radiatorul este în formă de sferă și măsoară 133x120x105mm având, de altfel, o dimensiune moderată pentru un cooler modern răcit cu aer. Deasupra coolerului observăm logo-ul companiei inscripționat pe o bucată „lustruită” de aluminiu. Baza de cupru a coolerului este bine finisată. În interiorul sferei de aluminiu este integrat un ventilator de 90x25mm cu viteză de rotație ajustabilă. Astfel, viteza ventilatorului se poate regla cu ajutorul unui jumper în cadrul circuitului de putere al ventilatorului.

Utilizatorul poate alege fie modul silențios de 1800rpm, fie o viteză maximă de 3000rpm sau un mod de reglare (PWM)

Sistemul de test a fost următorul:

Placă de bază:	ASUS P5B Deluxe/WiFi-AP (cipset Intel P965, LGA775)
Procesor:	Intel Core 2 Duo E6300 (1866MHz, FSB 266 MHz, cache 2x1024KB L2)
Memorie:	2 x 1024MB Corsair CM2X1024-6400C4 PC6400 DDR2 SDRAM (latență 4-4-4-12)
Placă video:	Chalntech GeForce 7950 GX2 1024MB (500/1200MHz)
Hard disc:	Seagate Barracuda 7200.10 (SATA-II, 320GB, 7200rpm, 16MB cache, NCQ)
Carcasă:	ASUS ASCOT 6AR2-B
Sursă de tensiune:	MGE Magnum 500 (500W)



COOLER MASTER MARS (RR-CCX-WLUI-GP)
Un design excepțional, original și absolut nou

care setează viteza automat între 900 și 2500 rpm. Singurul minus al acestui cooler este că nu include o plăcuță, care este de obicei de culoare neagră, și se montează sub placa de bază pentru a susține mai bine coolerul și pentru a proteja placa de bază. Preț aproximativ 60 USD.

Cooler Master Eclipse (RR-CCB-WLUI-GP)

Pachetul este fabricat din carton și plastic care protejează mai ferm coolerul. Atât în pachet, cât și pe el găsim o grămadă de specificații despre cooler. La fel ca și celălalt cooler, Mars, accesoriile lui Eclipse sunt plasate într-o cutie mică care se află în interiorul pachetului și

conține: ghid de instalare, pastă termoconductoare Cooler Master, o punguliță cu șuruburi, piulițe, distanțiere din plastic, bușe de cauciuc; două cadre de oțel care facilitează instalarea coolerului pe plăcile de bază cu soclu LGA775; un clip pentru a putea instala coolerul în soclurile 754/939/940/AM2. „Eclipse” are următoarele dimensiuni 147x146x110mm, și integrează patru conducte de cupru, cu un diametru de aproximativ 6,5 mm, care disipă căldura, în mod aproximativ egal, de la baza de cupru către restul suprafeței radiatorului. Practic, radiatorul are două tipuri de plăci. Primul tip de plăci nu face contact numai cu conductele radiatoru-

lui, ci și cu baza lui de cupru. Al doilea tip constă în plăcile în formă de cerc cu o gaură în centru pentru „suflantă” în contact direct cu cele patru conducte. Mai interesant este plasticul care acoperă parțial lamelele radiatorului și care poate fi aranjat în cinci poziții diferite pentru a putea conduce aerul eficient în funcție de locul unde se instalează. Ventilatorul are o dimensiune de 66x68mm și este instalat în cooler având o durată de viață specificată de 40.000 de ore. Viteza ventilatorului se poate ajusta ca și în cazul coolerului Mars, dar aici viteza maximă este de 3300 rpm. Interesant, producătorul a specificat nivelul minim și mediu de zgomot pro-

pus de Eclipse ca fiind de 17 și respectiv 24 dBA – însă nu a menționat și nivelul de zgomot la viteza maximă! Pot să vă spun că zgomotul produs de acest cooler este mai puțin suportabil decât Mars la viteza maximă. Coolerul Eclipse costă aproximativ 60 USD.

Cooler Master Hyper TX (RR-P/DCH-S9U1-GP)

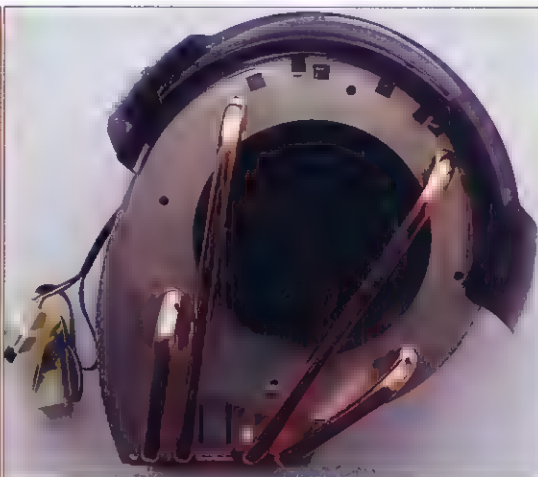
Ultimul model pe care l-am testat este Cooler Master Hyper TX. El reprezintă noua generație a modelului Hyper 7 (HCA-F61) sau Hyper UC. Pachetul este fabricat din același material ca și cel pentru Mars și susține coolerul fix. În pachet nu găsim nicio cutie cu accesorii, pentru că exis-

Mod „în așteptare” – carcasă închisă

TIP COOLER	TEMPERATURĂ ÎN GRADE CELSIUS	
C.M. Mars (~1800RPM)	48,5	
C.M. Mars (~3000RPM)	45,5	
C.M. Eclipse (~1800RPM)	48,0	
C.M. Eclipse (~3300RPM)	47,8	
C.M. Hyper TX (~1800RPM)	46,6	

Mod „în așteptare” – carcasă deschisă

TIP COOLER	TEMPERATURĂ ÎN GRADE CELSIUS	
C.M. Mars (~1800RPM)	49,8	
C.M. Mars (~3000RPM)	47,1	
C.M. Eclipse (~1800RPM)	46,7	
C.M. Eclipse (~3300RPM)	44,6	
C.M. Hyper TX (~1800RPM)	42,3	



COOLER MASTER ECLIPSE (RR-CCB-WLU1-GP)
La fel de original ca și Mars, cu toate acestea cred că design-ul
lui este mult mai competitiv

tă două versiuni ale coolerului Hyper TX, una fiind pentru platformele AMD, iar cealaltă pentru Intel. Ca și „accesorii” incluse direct pe cooler sunt: cadrul care permite montarea lui în soclu, iar pasta termică este aplicată la baza radiatorului, bază care face contact direct cu pastila procesorului. Dacă avem în vedere prețul recomandat de producător, de 20 USD, acest cooler nu se încadrează în categoria super-coolerelor ca și restul dispozitivelor de mai sus. Ventilatorul are dimensiunea de 92x92x25mm și acoperă o parte a radiatorului rotindu-se când este pornit constant cu viteză de 1800 rpm (sau dacă este activat modul PWM viteză este ajusta-

tă de la 650 la 1800 rpm) producând un zgomot de 22 dBA, ceea ce îl face silențios. Ventilatorul are patru bucle de cauciuc pentru a reduce vibrațiile lui. După cum se observă și în imaginile de pe pagina 59, din baza radiatorului „pleacă” câte trei conducte pe fiecare laterală, având un total de 6 conducte de cupru. Hyper TX este exemplul unui cooler clasic de tip turn. Instalarea acestui cooler este simplă și intuitivă. Prețul mediu al acestui cooler este de aproximativ 30 USD.

Teste și metode

Placa grafică Chaintech GeForce 7950 GX2 a fost supratăcâtă de la frecvența ei implic-

tă la 570/1580 MHz, pentru a crea condiții de test mai dure pentru coolere. Aerul cald produs de placa grafică de obicei rămâne în carcasă dacă este închisă, și astfel coolerul de pe procesor trebuie să lucreze mai mult pentru a-l răci. Testele au fost rulate în Windows XP Professional cu Service Pack 2. Am instalat driverul Nvidia nForce versiunea 6.82 și driverul Intel Chipset 8.1.1.1001, DirectX 9.0c (lansat în august 2006), iar pentru placa video, ForceWare 91.47. Pentru a monitoriza temperatura procesorului Intel Core 2 Duo E6300 am folosit programul S&M versiunea 1.8.1, iar primul test s-a realizat cu ajutorul aplicației Intel

Thermal Analysis Tool care a încălzit cel mai mult procesorul din cadrul programelor de test. Acest test a fost rulat timp de 20 de minute, iar încălzirea celor două nuclee a fost setată pe 100%, în tot acest timp măsurând temperatura procesorului. De asemenea, am măsurat temperatura în modul „în așteptare” fiind situația dată, în care se încarcă sistemul de operare și nu lansăm nicio aplicație, după care am măsurat temperatura procesorului cu fiecare cooler din test. Am măsurat și temperatura în modul de joc, rulând aplicația 3DMark06, unde am setat filtrul anizotrop pe 16x. Temperatura a fost măsurată cu senzorul integrat în procesor.

Mod joc, am rulat 3DMark06 – carcasă închisă

TIP COOLER	TEMPERATURĂ ÎN GRADE CELSIUS	
C.M. Mars (~1800RPM)	53,3	
C.M. Mars (~3000RPM)	50,2	
C.M. Eclipse (~1800RPM)	54,6	
C.M. Eclipse (~3300RPM)	53,7	
C.M. Hyper TX (~1800RPM)	51,4	

Mod joc, am rulat 3DMark06 – carcasă deschisă

TIP COOLER	TEMPERATURĂ ÎN GRADE CELSIUS	
C.M. Mars (~1800RPM)	54,6	
C.M. Mars (~3000RPM)	50,4	
C.M. Eclipse (~1800RPM)	51,5	
C.M. Eclipse (~3300RPM)	49,6	
C.M. Hyper TX (~1800RPM)	44,8	

Modul automat de management al coolerelor a fost dezactivat pe durata testelor. Toate testele s-au făcut cu carcasa închisă, respectiv cu carcasa deschisă, când am demontat panoul lateral al carcasei. Desigur, toate aceste moduri de test au fost dublate de modul silențios, și modul în care am setat viteza ventilatorului la maximum. Aceste moduri s-au potrivit la coolerele Mars și Eclipse. Modul „thermal throttling” al procesorului Intel Core 2 Duo a fost controlat cu utilitarul RightMark CPU Clock versiunea 2.15. Temperatura ambientală s-a situat între 22,0 și 22,5 grade Celsius.

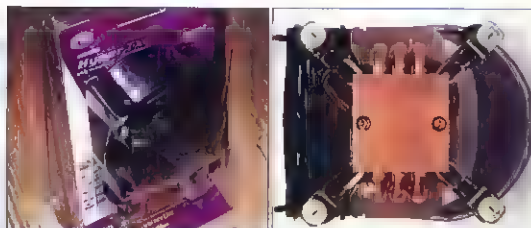
Rezultatele testelor cu platforma Intel Core 2 Duo

Am supratactat procesorul de la frecvența de 1866 la 3300 MHz cu o mărire a tensiunii la 1,4 Volți. Cooler Master Mars este coolerul cu cele mai slabe performanțe din acest test. Atât în modul silențios, cât și în modul în care am lăsat carcasa deschisă, procesorul s-a încălzit cel mai mult. Când am mărît viteza la maximum (3000 rpm), coolerul a devenit mai eficient răcind procesorul cu 9-10 grade Celsius, cu toate acestea alte coolere au avut aceeași performanță, însă operau în modul silențios. Cooler Master Eclipse este mult mai acceptabil din punct de vedere al eficienței, răcind cu 6 grade Celsius mai

puțin decât Mars în modul silențios (1800 rpm), și cu 1 grad Celsius când am setat viteza ventilatorului la maximum. Diferența a fost mai mare când am realizat testul cu carcasa deschisă. Hyper TX este un erou, pentru că este cel mai performant cooler în toate testele pe care le-am realizat. În plus, Hyper TX nu este așa de zgomotos când rulează la viteza de croazieră (1800 rpm) ca și Mars și Eclipse când operează la viteza maximă.

Concluzie

Din rezultatele testelor, realizăm că noile coolere produse de Cooler Master, și aici mă refer la Mars și Eclipse, au o performanță care nu va satisface pretențiile unui „overclocker”. Dar ele au un aspect deosebit, mai ales că Mars este iluminat în culoarea albastră, ceea ce îi face plăcut dacă ai o carcasă cu panou lateral transparent. Sigur, Mars și Eclipse sunt eficiente la viteze mari, însă atunci produc prea mult zgomot. Nu trebuie să ne stresăm pentru că la prețul de 60 USD găsim alternative, însă dacă designul este punctul nostru forte, Mars și Eclipse vor avea întotdeauna un cuvânt cu greutate! Cooler Master Hyper TX este o poveste diferită. Design-ul lui este plăcut, este ușor de montat, are șase conducte de cupru, integrează o suspensie ușoară datorită poliilor din cauciuc, este eficient și pe deasupra destul de silențios.



COOLER MASTER HYPER TX (RR-P/DCH-S9U1-GP)

Simpu dar eficient!



Prețul lui este de 30 USD, fiind cu 50% mai ieftin ca și restul super-coolerelor din test, iar dacă stăm bine să analizăm acest cooler, Hyper TX este cel mai bun din punct de vedere al raportului preț/performanță.

Singura problemă a lui: nu este universal și va trebui să îți achiți versiunea pentru tipul tău de platformă.

DORIAN

Aplicație Intel Thermal Analysis Tool - carcasă închisă

TIP COOLER	TEMPERATURĂ ÎN GRADE CELSIUS	
C.M. Mars (~1800RPM)	80,9	
C.M. Mars (~3000RPM)	71	
C.M. Eclipse (~1800RPM)	74,3	
C.M. Eclipse (~3300RPM)	70,7	
C.M. Hyper TX (~1800RPM)	70,3	

Aplicație Intel Thermal Analysis Tool - carcasă deschisă

TIP COOLER	TEMPERATURĂ ÎN GRADE CELSIUS	
C.M. Mars (~1800RPM)	82,1	
C.M. Mars (~3000RPM)	72,5	
C.M. Eclipse (~1800RPM)	69,8	
C.M. Eclipse (~3300RPM)	64,4	
C.M. Hyper TX (~1800RPM)	62,8	

Sonorizare deosebită cu



Auzentech X-Meridian 7.1

A sosit! Știm cu toții că data de lansare a plăcii de sunet X-Meridian de la Auzentech ar fi fost în luna iunie a anului trecut. O placă bazată pe un nou cipset, și anume Oxygen HD de la C-Media și câteva componente digitale AKM high-end, capabile să ruleze în 24 de biți și o rezolu-

luție de 192 KHz. După câteva luni, a sosit o cutie misterioasă colorată cu negru și portocaliu de la Auzentech.

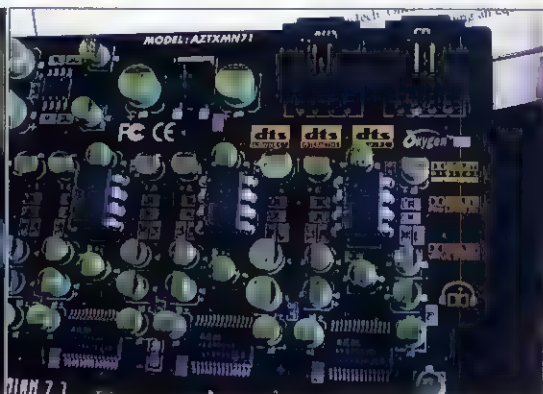
Ce putem să vă spunem este că placa de sunet X-Meridian este una dintre cele mai bune pe care le-am testat vreodată. Chiar dacă pachetul în care vine suferă la partea software, placa de

sunet X-Meridian oferă cea mai bună calitate sonoră brută, are suport pentru EAX 2.0, ASIO, înmagazinează un set bogat de opțiuni pentru codare și este pregătită pentru organizarea unui sistem home theater.

Caracteristici

X-Meridian are două caracte-

ristici care te fac să te uiți de două ori ca să te asiguri că ai citit bine. Prima caracteristică o reprezintă rezoluțiile: atât DAC 24 biți/192KHz, cât și ADC 24biți/192KHz. Practic, X-Meridian este un amestec din punct de vedere al rezoluției. A doua caracteristică este codarea hardware DTS și Dolby Digital





Live, care permite conectarea ieșirii digitale cu receiver-ul AV printr-un singur cablu.

O altă caracteristică specifică este nivelul dinamic: 120dB. Acest grad profesional este în întregime proprietatea convertoarelor digital-analogice (DAC) AKM ale plăcii de sunet X-Meridian. Întrucât toată procesarea este făcută pe domeniul digital, prezența unor DAC-uri foarte bune implică existența unei ieșiri bune. Modul în care driver-ul manevrează fluxurile de date sau ce efecte DSP acționează asupra acestor fluxuri, nivelul zgomotului de fond, sunt alți factori devoratori ai seriei dinamice pe o placă de sunet. Compania AudenTech susține că inginerii au făcut tot posibilul pentru a elimina zgomotul de fond, iar în ceea ce

privește driver-ele oferite de C-Media nu putem fi siguri din moment ce Oxygen HD este un produs nou. Cu alte cuvinte, după cum spunea Bill Gates, patch-urile sunt magia unui software.

Dacă analizăm caracteristicile acestei plăci de sunet vom constata că X-Meridian conține cel mai complet set de dotări disponibile pentru consumatorul de rând. Să aruncăm o privire și peste partea de hardware.

Detalii hardware

Înima acestei bestii sonore este Oxygen HD CMI8788 DSP de la C-Media, care este un procesor audio de înaltă performanță.

Acest cip suportă ieșiri de 32biți/192KHz pe 12 canale și intrări de 32biți/192KHz pe 8

canale. 8 canale sunt la ieșiri analogice (7.1 surround), iar celelalte 4 canale sunt destinate ieșirilor digitale. Așa arată un procesor "sănătos". C-Media nu furnizează un număr brut de MIPS-uri pentru CMI8788, cum am întâlnit în cazul plăcii de sunet X-Fi produsă de compania Creative, deci este greu de presupus care este performanța brută a acesteia.

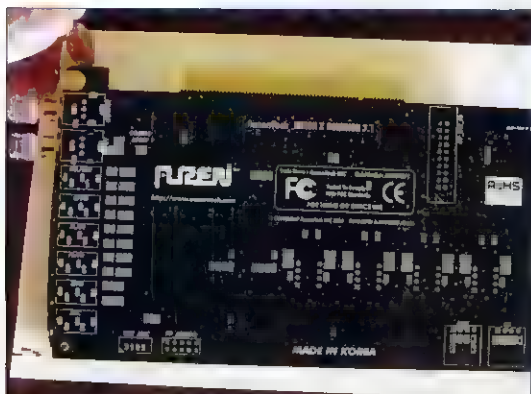
Convertoarele digital-analogice au o calitate foarte ridicată, AKM 4396VE, cu „dynamic range” de 120dB. Convertoarele digital-analogice (DAC) sunt responsabile pentru crearea sunetului analogic pe care îl auzim de la o sursă digitală, deci calitatea acestora are un efect important asupra sunetului analogic, pe care îl auzim. Pe X-Meridian aceste convertoare

sunt într-un circuit simplu, unul pentru fiecare pereche de canale, prin intermediul cărora calitatea lor poate străluci. În ceea ce privește rata de selecție (sample rate), un „sample rate” de 192KHz nu înseamnă că este superioară uneia de 96KHz (mai multe puncte nu înseamnă neapărat fidelitate mai ridicată). Mai degrabă contează numărul de biți decât frecvența „sample”.

Software

Pachetul în care vine această placă de sunet nu conține un software bogat. Un CD cu driver, media player și un demo 3D positional, cel cu elicopterul. Doar atât. Important este faptul că AudenTech a ales să se concentreze pe calitatea produsului și nu pe un pachet stufos.

La partea Dolby Digital, cele



Specificațiile sistemului de test folosit:

- Procesor AMD Athlon X2 3800+
- ASUS A8N-SLI Premium (driver nVidia nForce4 6.84)
- 2Gb DDR SDRAM
- Hard disc 120Gb Seagate 7200.7 SATA
- Placă grafică nVidia GeForce 7800GT (ForceWare 93.71)
- Placă de sunet integrată nForce 4 Audio ALC850 (driver 4.65)
- Creative X-Fi XtremeMusic (driver 2.09.0007)
- AudenTech HDA X-Fusion 7.1 DTS-Connect (1.8.17.8-BETA)
- Windows XP Pro SP2
- DirectX 9.0c

Software utilizat pentru această mică prezentare:

- Pentru Playback
- VLC
- WMP 11
- Foobar2000 0.9.2 cu „kernel-streaming” și „crossfeed” plug-ins
- Diverse DVD, DVD-A, MP3, WAV, și utilitarul adițional „Internet radio station”
- RMAA 5.5
- FRAPS 2.8.1 build 6405
- EVEREST 3.51.761
- Jocuri
- Battlefield 2142 v1.1
- F.E.A.R. (1.08)
- Half Life 2 Episode One

Folosind programul FRAPS, fiecare test a fost rulat de mai multe ori, timp de 60 de secunde și au fost notate rezultatele medii.

Test results					Test results				
Device:	AuzenX-Meridian 7.1	SB X-Fi Audio [8400]	AuzenX-Meridian 7.1	SB X-Fi Audio [8400]	Device:	AuzenX-Meridian 7.1	SB X-Fi Audio [8400]	AuzenX-Meridian 7.1	[Empty]
Sampling mode:	16-bit, 44 kHz	16-bit, 44 kHz	16-bit, 48 kHz	16-bit, 48 kHz	Sampling mode:	24-bit, 96 kHz	24-bit, 96 kHz	24-bit, 192 kHz	
Frequency response, dB	+0.03, -0.10	-0.01, 0.19	+0.04, 0.10	+0.02, 0.18	Frequency response, dB	+0.02, -0.11	+0.02, -0.18	+0.04, -0.10	
Noise level, dBA	-96.3	-94.1	-96.9	-94.4	Noise level, dBA	-100.2	-101.8	-102.5	
Dynamic range, dBA	95.9	94.0	96.0	94.3	Dynamic range, dBA	100.1	101.7	102.2	
THD, %	0.0028	0.0019	0.0019	0.0019	THD, %	0.0000	0.0019	0.0020	
IMD + Noise, %	0.0060	0.0065	0.0065	0.0065	IMD + Noise, %	0.0050	0.0075	0.0086	
Stereo crosstalk, dB	-91.1	-94.7	-90.7	-93.0	Stereo crosstalk, dB	-91.3	-100.2	-91.1	
IMD+N (sweep freq.), %	0.022	0.011	0.011	0.011	IMD+N (sweep freq.), %	0.050	0.018	0.077	
<input checked="" type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Select <input checked="" type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Select HINT Right-click on result boxes to view the detailed reports...					<input checked="" type="checkbox"/> Select <input checked="" type="checkbox"/> Select <input checked="" type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Select HINT Right-click on result boxes to view the detailed reports...				

REZULTATE COMPARATIVE între X-Meridian și X-Fi în 16 și 24 de biți cu utilitarul RMAA 5.5

mai importante caracteristici ale acestei plăci de sunet sunt DD Live și Dolby Headphone. Dolby Digital Live codează în timp real sunetul surround pentru un sistem Home Theater, iar Dolby Headphone este simularea sunetului surround în căști (nu vă vine să credeți). Celelalte două tehnologii, ProLogic IIx și Virtual Speaker, sunt pentru a amesteca sunetul la 7.1, imitând sunetul 7.1 cu boxe stereo sau de la o sursă care este doar stereo.

Dacă accorțați o atenție deosebită ieșirii analogice atunci achiziționarea unei plăci de sunet X-Meridian ar avea un

motiv întemeiat.

În ceea ce privește sistemul de operare Windows Vista, pe care mulți dintre utilizatori îl au deja instalat, putem spune că placa de sunet a funcționat impecabil cu toate că driverele pentru Vista nu sunt finalizate.

Benchmark și test de sunet

Performanță în jocuri Battlefield 2142

Acest joc nu are un design perfect, dar oferă o tonalitate audio cu 128 de voci. Cel mai amuzant lucru apare odată cu rularea acestui joc, când placa

de sunet X-Meridian este recunoscută ca X-Fi.

Pentru consistența testelor am setat detaliile acestui joc pe mediu, cu 32 de voci.

Este evident faptul că placa de sunet X-Fi este învingătoare. Placa de sunet de la bordul plăcii de bază Asus A8N-SLI Premium rămâne în urmă cu 12%, iar eroul nostru de azi, X-Meridian ajunge pe locul al treilea, cu 16% în spatele campionului X-Fi de la Creative.

Datorită unei limitări a driverului, cipsetul nForce 4 nu procesează mai mult de 16 voci. Asta înseamnă că dacă placa de sunet on-board ar rula cu 32 de voci, ar fi depășită de X-Meridian.

Folosind modul "ultra" cu 128 de voci, X-Meridian a fost cu 13% mai lent ca X-Fi, care la rândul său, este mai lent cu peste 30%, decât el însuși în modul cu 32 de voci.

EE.A.R.

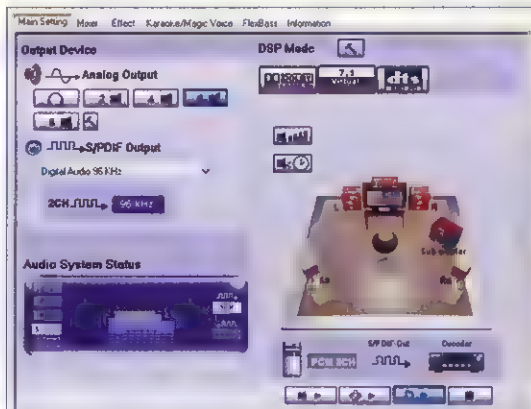
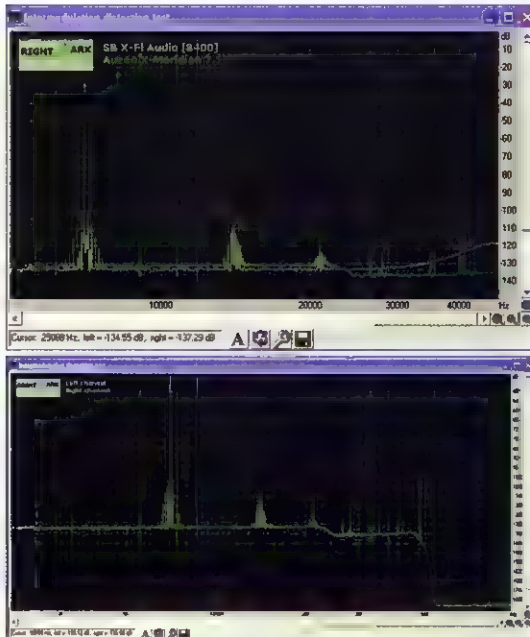
Programul FRAPS a fost folosit din nou și în cadrul acestui joc, iar X-Meridian este din nou în spatele frontului, fiind cu 8% mai slab decât ceilalți concurenți. Dintre majoritatea caracteristicilor pe care le poate întrebuința X-Meridian, modul DTS a fost cel mai lent.

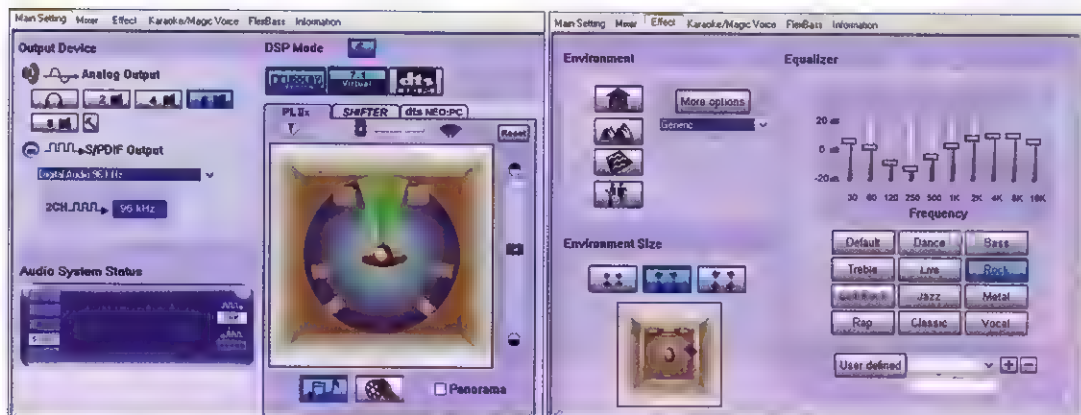
Half-Life 2: Episode One

Locul doi pentru X-Meridian 7.1 și cu 7% mai lent decât X-Fi este o performanță destul de bună pentru acest gen de placă de sunet. Modul DTS a fost însă o surpriză, făcând să strălucească partea analogică.

Performanța - RMAA

Am fost nevoiți să împărțim rezultatele în două secțiuni: testul pe 16 biți și testul pe 24 de biți. De ce am testat rata dinamică cu 100dBA, dacă rata menționată în specificațiile plăcii de





sunet X-Meridian este 120dB? Acest test trebuie să scoată în evidență performanța la înregistrare comparativ cu placa de referință, X-Fi.

Folosind RMAA 5.5, cel mai greu lucru a fost să facem setările necesare pentru ca sistemul de operare Windows XP să facă ceva legat de înregistrare.

Audiție

În arena sunetului stereo, X-Meridian este imbatabil având o calitate extraordinară, producând o muzică de o calitate mult mai bună decât restul concurenților, chiar și decât invincibilul X-Fi.

De îndată ce am cuplat placa de sunet la sistemul de boxe Logitech Z-680, am descoperit cu adevărat ce înseamnă să

trăiești undeva într-o galaxie îndepărtată, departe, foarte departe...

Concluzii

Pentru o placă de sunet construită în jurul unui nou cipset, X-Meridian este remarcabilă. X-Meridian s-a comportat foarte bine în teste și este o placă de sunet foarte stabilă și, spre final, ne-a oferit o senzație de rafinament, ceea ce este greu de văzut și auzit la o componentă hardware, care rulează pentru prima dată. Toate acestea reies și din specificațiile hardware de top cum ar fi rezoluția de 24biți/192KHz pe tot traseul de la înregistrare până la playback și suportul EAX 2.0 pentru jocuri alături de o performanță foarte bună. Deși la performan-

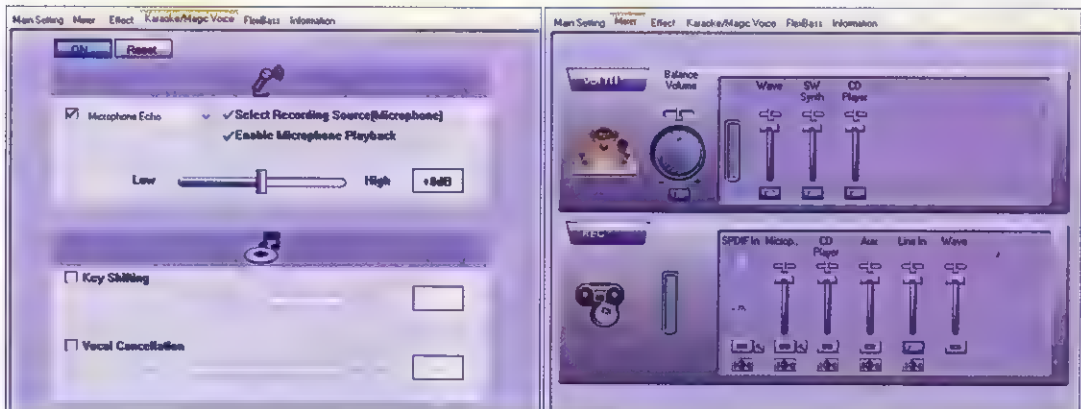
Battlefield 2142	1024x768 8xAA 4xAniso 32voci
Placă de sunet	cadre/s
X-Fi	42,3
nForce 4 (ALC850)	37,3
X-Meridian 7.1	35,3
X-Meridian+cașc	32,2
X-Meridian+DDL	32,2
X-Meridian+cașc	32
X-Fi+EAX	31,2
nForce 4+EAX	31,2
X-Meridian+EAX	29,0
X-Fi (128 de voci)	28,3
X-Meridian+DTS	25,5
X-Meridian (128 de voci)	24,7

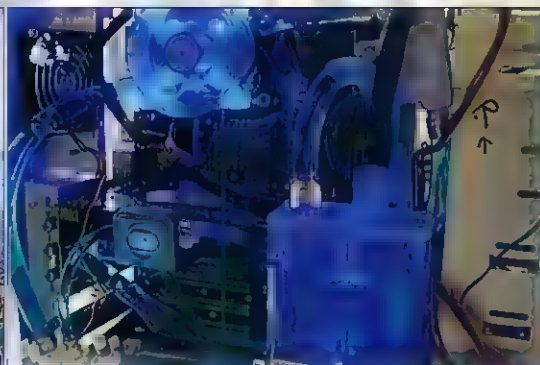
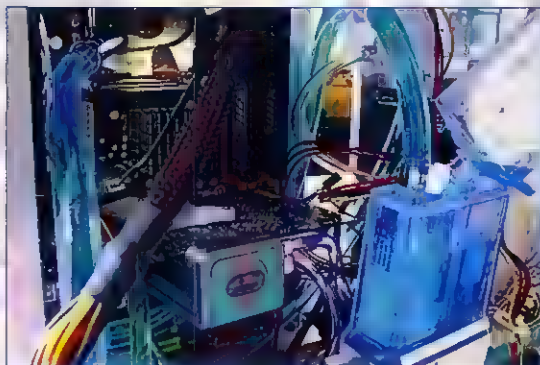
Half-Life 2: Episode One	1024x768 8xAA 4xAniso 5.1 surround
Placă grafică	cadre/s
X-Fi	67,7
X-Meridian 7.1	63,9
X-Meridian+DTS	62,3
nForce 4 (ALC850)	61
X-Meridian+DDL	60,1
X-Meridian+cașc	59,8
F.E.A.R.	1024x768 4xAniso
Placă de sunet	cadre/s
X-Fi	77
nForce 4+EAX	75,8
nForce 4 (ALC850)	75,3
X-Fi+EAX	73,9
X-Meridian 7.1	70,5
X-Meridian+EAX	68,8
X-Meridian+cașc	63,7
X-Meridian+DDL	61,4
X-Meridian+DTS	60,7

ță rămâne doar pe locul al doilea, imediat după puternicul Creative X-Fi, sperăm că pe viitor se vor lansa noi drivere care vor îmbunătăți performanța plăcii de sunet Auzentech X-Meridian. Din punct de vedere al raportului preț/performanță, X-Meridian reprezintă o alegere

foarte bună și poate fi găsită la prețul aproximativ de 200USD.

FIBRA





Kit de răcire cu apă 3D Galaxy II și Blue Eye

După cum știm cu toții, la momentul actual cea mai eficientă metodă de răcire a procesorului este răcirea cu apă. Pe lângă acest lucru, răcirea cu apă este foarte silențioasă, iar sistemul are un aspect deosebit într-un calculator.

Vom face cunoștință astăzi cu un sistem de răcire cu apă produs de compania Gigabyte, companie a cărei miez de afaceri se axează pe producerea de plăci grafice, plăci de bază pentru platformele Intel și AMD,

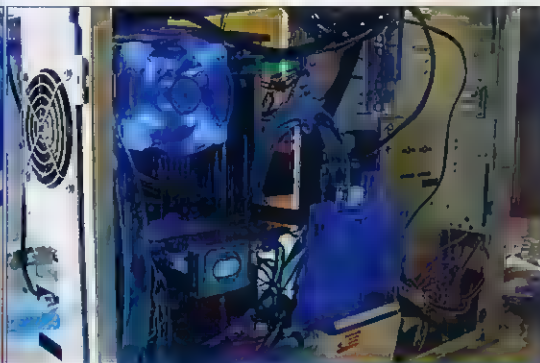
produse pentru rețele și, de fapt, oare ce nu produc ei în ziua de azi?! Soluțiile de răcire pe care această firmă le produce de ceva vreme încoace au avut un succes colosal. Pe această linie de produse, compania a lansat un număr semnificativ de soluții de răcire cu aer, și în ultima vreme kit-uri H2O. Au început dezvoltarea kit-urilor de răcire cu apă de peste un an și putem spune că au un design deosebit. Kit-ul pe care l-am testat noi este numit 3D Galaxy II (GH-WIU02) și alături

de acest kit am testat un bloc de apă pentru plăci grafice numit Blue Eye, care poate fi achiziționat opțional cu acest kit. Acest produs de vârf este dedicat utilizatorilor înflăcărați și gamerilor. După cum vei vedea la sfârșitul acestui articol, nivelul zgomotului produs este asemănător cu al unui cooler obișnuit.

Metoda de răcire

În natură există trei metode de transfer a căldurii: radiația, convecția și conducția. Fără să

intrăm în prea multe detalii, radiația se referă la transferul căldurii în formă de undă, care poate traversa orice mediu, inclusiv vid. Căldura pe care o primim de la soare este transferată prin radiație. Convecția se referă la transferul căldurii prin mișcarea materiei, cum ar fi aerul cald, care se ridică într-o cameră de exemplu. Convecția înseamnă transferul direct al energiei de la moleculele unor obiecte calde spre cele reci. Conducția funcționează pe principiul că moleculele unui



obiect fierbinte transferă energia lor unor molecule cu energie mai puțină din obiectele reci, când acestea sunt în contact direct, pentru a menține echilibrul. Răcirea cu aer pentru procesoare folosește principiile convecției și convecției pentru a împrăștiia excesul de căldură și a răci componenta.

Radiatorul trebuie să fie în contact direct și permanent cu nucleul procesorului, pentru că atât timp cât radiatorul este mai rece decât nucleul, căldura se va propaga prin ele și nucleul va fi răcit. Dacă radiatorul are aceeași temperatură ca și nucleul, înseamnă că ventilația nu este eficientă. Cel mai important lucru este să menținem temperatura scăzută. Soluția principală ar fi să menținem radiatorul rece transferând căldura lui în mediul înconjurător. Pentru un contact cât mai bun cu aerul, este esențială mărimea radiatorului. Aerul nu este un conductor bun, ceea ce înseamnă că nu transferă imediat căldura. Aici intervine convecția. Folosind un ventilator pe radiator, moleculele de aer vor prelua energia moleculelor din radiator când intră în contact cu ele, iar ventilatorul le va împinge spre exterior și va lua aerul rece din împrejurimi. În acest fel, temperatura radiatorului va scădea și astfel vom avea un procesor rece. O altă metodă de răcire este desigur răcirea cu apă, în care apa are rolul de absorbant al căldurii.

Volumul de căldură: aluminiiu sau cupru?

O influență majoră în răcire o are materialul din care este fabricat radiatorul, pentru că materialele diferite au capacități calorice diferite. Capacitatea calorică a materialului indică nivelul de energie al căldurii (măsurată în jouli sau calorii) pe care un anumit material, care are o anumită masă, o poate primi înainte ca temperatura lui să treacă de un nivel

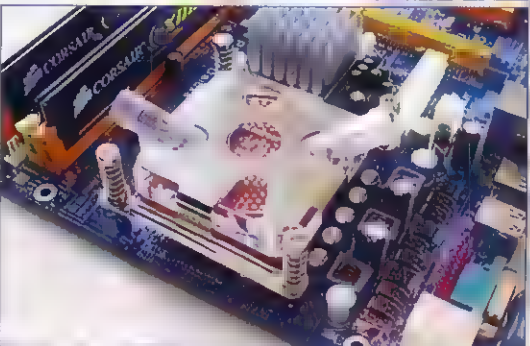
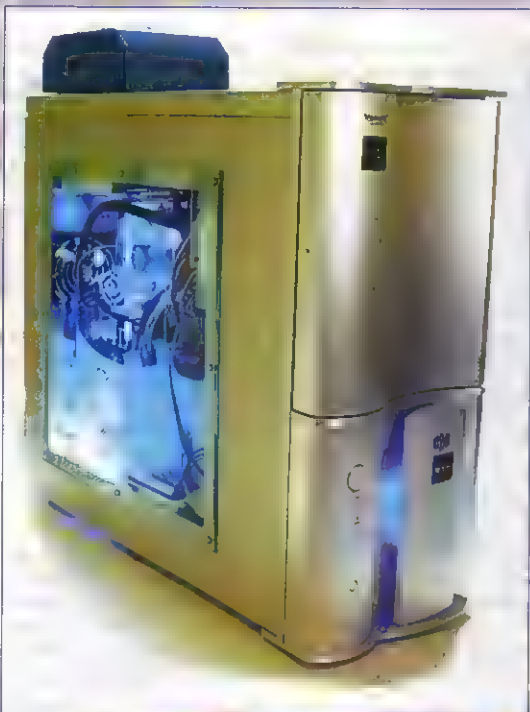
stabil. Capacitatea calorică a aluminiiului este de $900 \text{ J/Kg}^\circ\text{K}$, ceea ce înseamnă că pentru un bloc de aluminiiu de $0,25 \text{ Kg}$ sunt necesari 1125 jouli de energie pentru a-i mări temperatura cu 5 grade. Temperatura unui bloc de cupru de $0,25 \text{ Kg}$, care are o capacitate calorică de $386 \text{ J/Kg}^\circ\text{K}$, va crește cu 5 grade doar cu 483 de jouli de energie calorică. Ce înseamnă aceasta? Înseamnă că temperatura cuprului față de aluminiiu va crește mai mult când este aplicată aceeași cantitate de căldură. Oare acest lucru înseamnă că aluminiiu este un material de răcire mai bun decât cuprul? Nu neapărat, pentru că sunt factori mai importanți de luat în considerare, și anume conductivitatea termică.

Conductivitatea termică: aluminiiu sau cupru?

Conductivitatea termică măsoară cât de bine conduce căldura un anumit tip de material. O conductivitate termică mai ridicată înseamnă un conductor de căldură mai bun. Cuprul are aproape de două ori mai mare conductivitate termică decât aluminiiu ($401 \text{ W/m}^\circ\text{K}$, comparativ cu $237 \text{ W/m}^\circ\text{K}$), ceea ce înseamnă că pentru răcirea procesorului, cuprul este o alegere mai bună deoarece poate transfera mai eficient cantitățile mari de căldură.

Răcirea cu aer

Există două probleme cu ventilatoarele. Prima problemă este că sistemul nu se va răci mai mult decât temperatura camerei sau a carcasei. A doua problemă este zgomotul produs de unele ventilatoare. Mărimea și viteza de rotație vor determina dacă un ventilator este sau nu zgomotos. O altă întrebare ar fi ce cantitate de aer poate să absoarbă sau să împrăștiie un ventilator (este măsurată în CFM, mai mult înseamnă mai bun, dar și mai zgomotos). Partea bună însă a





răcirii cu aer este că prezintă mai multă siguranță decât un peltier sau o răcire cu apă.

Răcirea cu peltier

Dacă doriți o răcire extremă, un peltier poate fi ceea ce căutați. Acesta este un element foarte mic, care se răcește foarte tare, sub zero grade. Pe de altă parte, devine foarte cald în partea opusă celei reci și căldura stă în carcasă, deci nu este o soluție chiar bună.

Răcire cu schimbător de fază

Aproape toată lumea a experimentat efectul de răcire prin schimbare de fază (frigiderul). În esență sunt patru mecanisme la intrarea în sistem schimbător de fază. Aceste părți sunt conectate într-un orificiu închis de țevi, acest orificiu fiind umplut cu răcitor, care acționează ca un mediu de transport

al căldurii. Pornind de la numele de schimbător de fază, care este acest lichid de răcire, când acesta absoarbe o cantitate mare de căldură se transformă în gaz. Deci lichidul de răcire se mișcă în jurul căldurii. Materialul răcitor este neobișnuit pentru că are un punct de fierbere (vaporizare) foarte scăzut, sub zero grade Celsius la presiune atmosferică și un punct de congelare mai mare de 100 de grade Celsius sau zero. Este lichid când este rece, dar se transformă ușor în vapori când este încălzit și invers. Această metodă este foarte zgomotoasă și extrem de scumpă.

Răcire cu apă

În general, răcirea cu apă este silențioasă din moment ce puteți scoate o pereche de ventilatoare din sistem, deși este un paradox, din moment ce răcirea cu apă folosește un

radiator, care are nevoie de un ventilator de 120mm pentru a fi răcit dacă este o răcire activă.

Un alt motiv pentru a alege răcirea cu apă este eficiența sporită a metodei de răcire. Cu o simplă soluție de răcire veți putea obține o răcire bună, care va aduce beneficii la supratactare. Una dintre cele mai cunoscute metode de a crește performanța unui sistem este supratactarea procesorului. Întrucât viteza de procesare depinde de ciclurile de ceas ale procesorului, prin supratactare (creșterea frecvenței de ceas a procesorului) se pot obține viteze considerabile. Recent, supratactarea a devenit tot mai populară mai ales datorită noilor procesoare produse de companiile Intel și AMD, care sunt foarte ușor de supratactat și au un potențial foarte bun. Deși utilizatorii trec cu vederea peste setările recomandate de producători, căl-

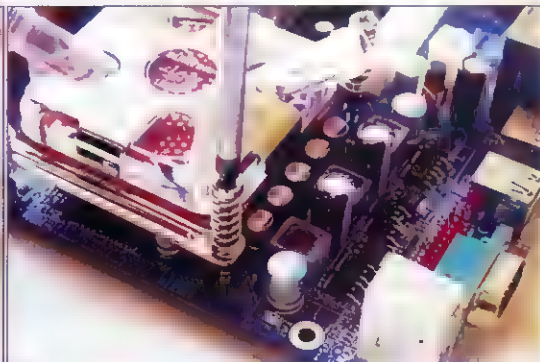
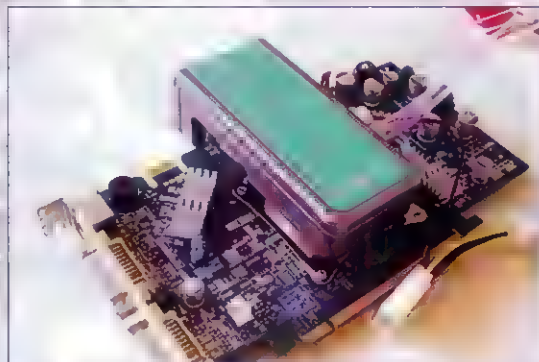
dura excesivă este un obstacol copleșitor. Dacă acest lucru nu este respectat, excesul de căldură va pune în pericol stabilitatea și durata de viață a componentelor sau va cauza chiar „prăjirea” acestora.

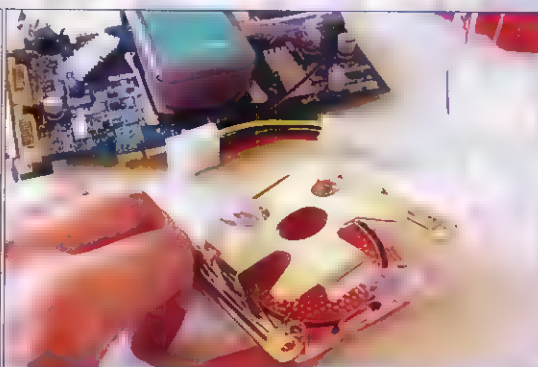
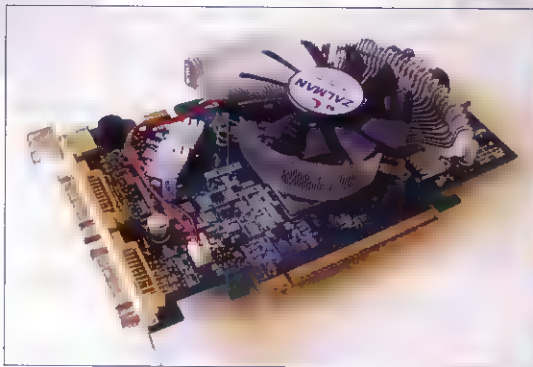
Blue Eye

Este înfiorător să ne gândim că avem într-un sistem electric un fluid conductiv, dar nu este greu să ne acomodăm.

Sistemul Gigabyte 3D Galaxy II & Blue Eye testat aici este împachetat cu grijă.

Dacă ne uităm în carcasă vom vedea un radiator, apoi un rezervor cu pompă și led de culoare albastră, un flacon cu lichidul de răcire, tuburi pentru conectare, splitter cu supape și un bloc de cupru, care se montează pe procesor. Am menționat mai devreme că opțional puteți achiziționa componente pentru a răci alte părți ale siste-





mului. Este vorba despre kit-ul de răcire cu apă Blue Eye pentru placa grafică. Kit-ul conține tot ceea ce aveți nevoie, inclusiv lichidul de răcire. Ventilatorul montat pe radiatorul din aluminiu al kit-ului are o viteză reglabilă și poate menține radiatorul suficient de rece, chiar și la 1200RPM. Pompa de apă este unită cu rezervorul, iar compania Gigabyte susține că acest lucru economisește spațiul din interiorul carcasei. În momentul în care acest kit de răcire este instalat și pus în funcțiune, un led de culoare albastră va ilumina rezervorul. Cele două splitere cu 4 căi au fost incluse pentru a ușura montarea blocurilor de apă pe placa grafică sau pe cipsetul plăcii de bază. Blocul de apă este din cupru pur și are o calitate deosebită, iar design-ul său oferă suport pentru procesoarele Intel Pentium 4 (soclu

478/775) și Xeon (soclu 603/604), pentru procesoarele AMD Athlon XP, Duron, Sempron, AthlonMP (soclu A/462) și Athlon64, AthlonFX, Opteron (soclu 754, 939, 940 și AM2). Acest design universal este realizat printr-o serie de clame și brațe pentru montare. Revenind la răcirea Blue Eye (pentru placa grafică) a cărei nume provine de la ledul albastru, observăm că lumina acestui led indică printr-o fereastră debitul.

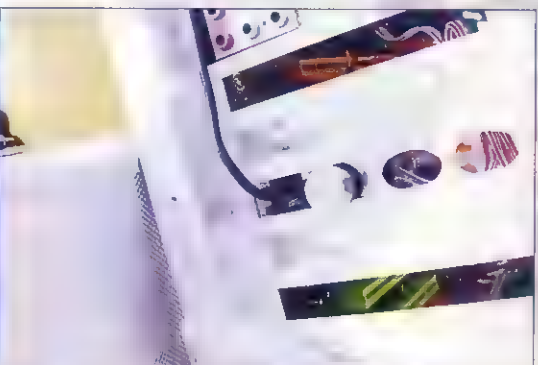
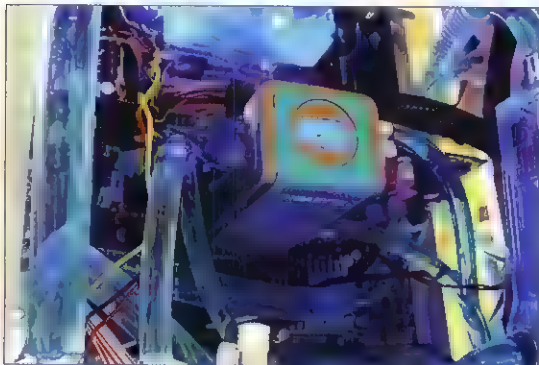
Avem din nou un bloc de apă foarte eficient pentru răcirea plăcii grafice. Primul lucru pe care trebuie să-l facem este atașarea tuburilor și asigurarea acestora cu două cleme pentru a preveni scurgerile. Am instalat "ochiul albastru" la bordul plăcii grafice GeForce 6800 XT. În primul rând am demontat ventilatorul de pe această placă grafică și am montat pe partea

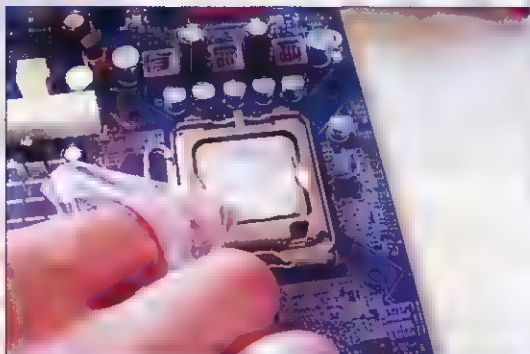
din spate suportul din plastic, folosind o șurubelniță foarte mică. Am prins acest suport doar cu două șuruburi pentru a nu presa prea tare nucleul grafic. Am montat un suport similar și pe partea din spate a plăcii de bază, dar înainte ne-am asigurat ca procesorul să fie curat și am aplicat pasta termococonductoare. Urmează acum atașarea clemelor și a tuburilor, care sunt foarte rigide și este bine să fie atașate înainte de fixarea blocului de apă pentru a nu "tensiona" procesorul și placa de bază. Tuburile se atașează foarte simplu peste intrările destinate și sunt strânse apoi cu ajutorul clemelor. Am montat apoi blocul de apă pe placa de bază și l-am prins în șuruburi, care nu trebuie strânse foarte tare pentru a nu apăsa după cum am mai spus, placa de bază. După montarea plăcii de bază în carcasă se va stabili

poziționarea componentelor pentru debit. Este timpul să umplem kit-ul cu fluid, și pentru a vă asigura că nu există scurgeri sau pentru a evita un posibil dezastru puteți încerca kit-ul separat, fără a conecta sursa ATX la restul componentelor.

Asigurați-vă că singura componentă conectată la sursa ATX este sistemul de răcire cu apă. Luați apoi conectorul AIX (care în mod normal se conectează la placa de bază) și legați pinii 13 și 14 (negru/verde) între ei cu un fir de sârmă. Astfel, sursa se va porni și pompa va începe să funcționeze. Se testează apoi siguranța conexiunilor mișcând tuburile pentru a observa dacă sunt scurgeri.

După ce totul a fost verificat, se cuplează sursa ATX la placa de bază și sistemul intră în acțiune.





Test și benchmarkuri

Sistemul de test:

- Placă de bază cu cipset I965P
- Procesor Intel Core 2 Duo Conroe E6600
- Placă grafică GeForce 6800 XT
- 2 GB DDRII
- Hard disc 300GB
- Sursă de tensiune Silverstone Strider 720 wați

Procesorul avea temperatura de 32 grade Celsius, chiar după ce a pornit sistemul de operare. Apoi am pus procesorul la treabă timp de zece minute, solicitându-l 100% cu codări serioase. Ceea ce trebuie luat în considerare la orice sistem de răcire cu apă este temperatura ambientală. Am folosit un utilitar, care măsoară temperatura procesoarelor Intel și AMD, și anume Core Temp v0.9.0.91. Temperatura este citită cu o acuratețe deosebită, datele fiind colectate de la senzorul termic digital (DTS), care își are locația în fiecare nucleu al procesoarelor, lângă partea cea mai fierbinte. La temperatura camerei de 21 grade Celsius, cele două nuclee ale procesorului au avut temperaturile 32, respectiv 31 de grade.

Am solicitat apoi procesorul 100% și am notat temperaturile pentru ambele nuclee.

Utilizarea procesorului Core 2 Duo E6600 100%

Setare ventilator - minim - primul nucleu 43C, al doilea 41C

Setare ventilator - mediu - primul nucleu 40C, al doilea 39C

Setare ventilator - maxim - primul nucleu 39C, al doilea 38C

Utilizarea plăcii grafice 100%

Am testat placa grafică nVidia GeForce 6800 XT cu ventilatorul inițial, care este un Zalman foarte silențios. În modul „IDLE” procesorul gra-

fic (GPU) avea 53 de grade, iar la solicitarea 100% a acestuia temperatura a urcat la 70 de grade.

Să vedem acum ce efect are răcirea cu apă

Setare ventilator - minim - GPU 44C

Setare ventilator - mediu - GPU 43C

Setare ventilator - maxim - GPU 41C

Nu știu ce părere aveți, dar kit-ul este excelent la prețul de 150 USD. Temperaturile sunt în regulă.

Odată cu supratactarea procesorului Intel Core 2 Duo E6600 temperatura măsurată a fost de 42 de grade (ventilatorul a fost setat la maxim), iar frecvența atinsă de procesor a fost 3,4 GHz.

Dezavantaje

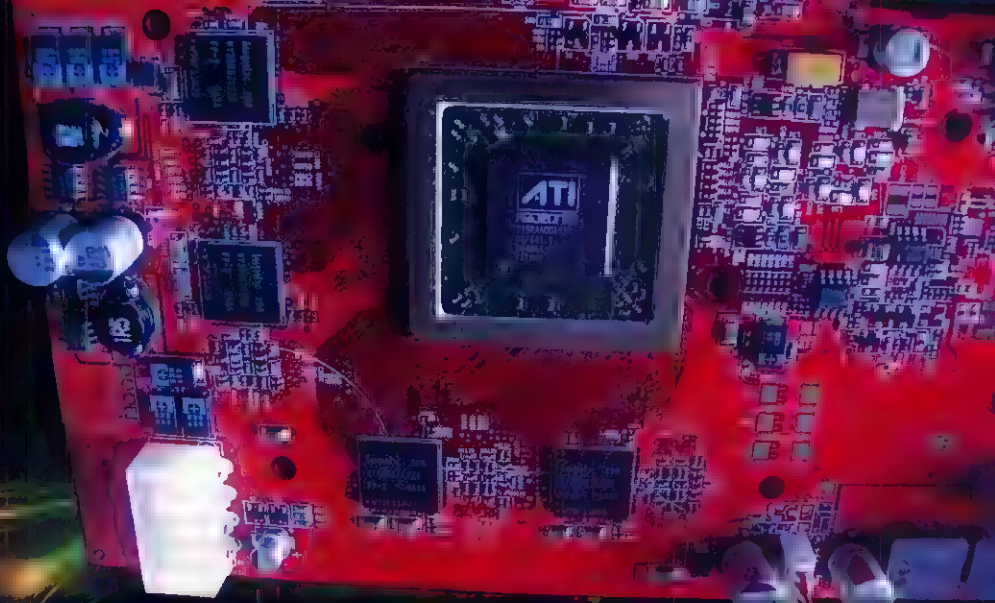
Din nefericire, kit-ul are și părți negative. Este zgomotos. Ventilatorul de pe radiator este zgomotos și chiar dacă este setat la minim nu este foarte silențios.

Concluzii

Ceea ce am văzut în acest test este impresionant. Desigur kit-ul are o mulțime de părți pozitive, dar totodată și negative. În primul rând instalarea acestuia necesita destul de mult timp (o oră), iar experiența este de asemenea un atu. În al doilea rând, acest kit nu este cu nimic mai silențios decât o răcire cu aer.

Având o performanță generală comparativă cu sistemele de răcire high-end (care costă 250-300 USD) și un design deosebit, kit-ul 3D Galaxy II poate fi achiziționat, după cum spunem, la prețul de 150 USD.

FIBRĂ



Procesare grafică cu ATI

Asemeni companiei NVIDIA, compania ATI mizează mai mult pe procesarea eficientă a umbrelor decât pe rata de umplere naturală pentru a oferi ce este mai bun pentru jocuri. De fapt, în loc să producă un procesor grafic capabil să ofere un număr foarte ridicat de pixeli texturați în același timp, care să necesite un număr mai ridicat de ieșiri de prelucrare (ROPs - render outputs), compania ATI a optat pentru a face ca noua arhitectură să lucreze cel mai bine cu umbre complexe. Compania a luat această decizie, mizând pe faptul că jocurile viitoare vor folosi mai degrabă umbre complexe decât poligoane simplu texturate, un caz

concret fiind jocul E.E.A.R.

Am testat de această dată trei plăci grafice produse de compania ATI și am folosit următoarele sisteme de test:

Sistem de test 1:

- Placă de bază ASRock AM2NF3-VSTA
- Procesor AMD Athlon 3500+ soclu AM2
- Cooler Box
- Memorii două module de 1GB PQI DDR2-667 CL4 -4-4-12 pe canal dual
- Hard disc Western Digital 160Gb SATA II WD1600JS
- Placă grafică AGP ATI Radeon X800 RX Club3D 256 GDDR3
- Unitate DVD-ROM BenQ 16X(DW1620)

- Interfață audio integrată

- Sursă de tensiune FSP 500Wați ATX

Sistem de test 2:

- Placă de bază AsRock AM2XLI-eSATA2
- Procesor AMD Athlon 3500+ soclu AM2
- Cooler Box
- Memorii două module de 1GB PQI DDR2-667 CL4 -4-4-12 pe canal dual
- Hard disc Western Digital 160Gb SATA II WD1600JS
- Plăci grafice:
 1. PCIe ATI Radeon X1600 Pro GeCube 256 DDR II
 2. PCIe ATI Radeon X1300 GeCube 5256 DDR II - Hyper Memory 512MB
- Unitate DVD-ROM BenQ

16X(DW1620)

- Interfață audio integrată
- Sursă de tensiune FSP 500Wați ATX

Driveri utilizate

Driver Video Nvidia versiunea 91.47
Driver Video ATI Catalyst versiunea 6.9

Plăci video

ATI Radeon X1600 Pro GeCube

Caracteristici

Procesor grafic - ATI Radeon X1600
Frecvență procesor grafic - 500MHz
Conducte pixel - 12
Memorie - 256DDR II pe 128 de biți

3DMark03 Implicit 1024x768

PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
ATI Radeon X800 Club3D	9976	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	6988	
ATI Radeon X1300 GeCube	2988	

3DMark05 Implicit 1024x768

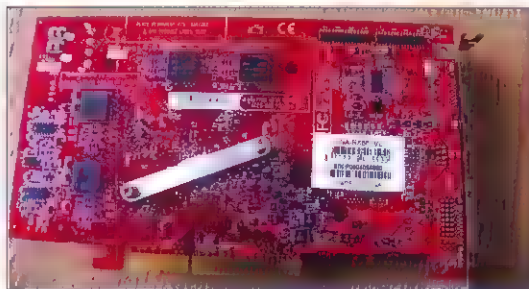
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
ATI Radeon X800 Club3D	4736	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	4027	
ATI Radeon X1300 GeCube	1636	

Doom3 1280x1024 AA 4x

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
ATI Radeon X800 Club3D	31,9	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	21,7	
ATI Radeon X1300 GeCube	7,5	

Doom3 1024x768 AA dezactivat

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
ATI Radeon X800 Club3D	70,3	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	49,2	
ATI Radeon X1300 GeCube	19	



Doom3 1600x1200 AA dezactivat

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
ATI Radeon X800 Club3D	37	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	25,2	
ATI Radeon X1300 GeCube	8,7	

Doom3 1280x1024 AA dezactivat

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
ATI Radeon X800 Club3D	51,2	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	34,5	
ATI Radeon X1300 GeCube	12,3	

Frecvență memorie – 800MHz
Interfață – PCI Express
Ieșiri – TVOUT + 2xDVI

Procesorul grafic aflat la bordul acestei plăci grafice are 12 conducte pixel și doar patru ieșiri de prelucrare (ROPs), ceea ce înseamnă că este capabil să furnizeze patru pixeli texturați pe ciclul de ceas. Acest caz este foarte apropiat de cel al procesorului grafic implementat în plăcile grafice GeForce 6600 GT, care are opt conducte pixel și patru ieșiri de prelucrare (ROPs). Eficiența procesării umbrelor de către plăcile grafice din seria X1600 vine de la două inovații: controlerul de memorie "ring-bus" și procesorul extrem de rapid "ultra-threadin dispatch". Procesorul grafic folosit de plăcile grafice din seria X1600 are un controler de memorie extern pe 128 de biți, cu toate că există și două

inele interne pe 128 de biți.

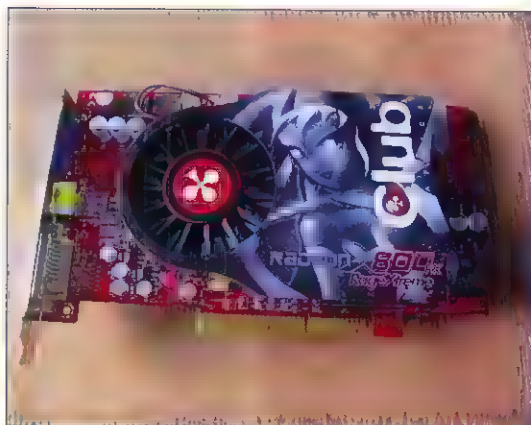
ATI Radeon X800 Club3D
Caracteristici

Procesor grafic – ATI Radeon X800
Frecvență procesor grafic – 475MHz
Conducte pixel – 12
Memorie – 256 GDDR3 pe 256 de biți
Frecvență memorie – 900MHz
Interfață – AGP
Ieșiri – TVOUT + DVI

ATI Radeon X1300 GeCube
Caracteristici

Procesor grafic – ATI Radeon X1300
Frecvență procesor grafic – 450MHz
Conducte pixel – 4
Memorie – 256GDDR II pe 64 de biți
Frecvență memorie – 533MHz
Interfață – PCI Express
Ieșiri – DVI + HDTV + D-Sub





Teste și setări

Doom 3 - Timedemo demo1

Setări

Rezoluție - 1024x768,
1280x1024, 1600x1200 cu și
fără antialiasing

Full Screen - Yes

Video Quality - Ultra Quality

High Quality Special Effects -
Yes

Enable Shadow - Yes

Enable Specular - Yes

Enable Bump Maps - Yes

Vertical Sync - No

Antialiasing - Off (4X)

F.E.A.R.

Setări

Rezoluție - 1024x768x32

Computer - High

Graphics card - High

F.E.A.R. este un exemplu foarte bun pentru genurile de jocuri cu umbre deosebit de complexe și s-a dovedit a fi o provocare tenace. Chiar și în rezoluția 1024x768 a reușit să solicite suficient de mult plăci-
le grafice testate aici.

Concluzii

Placa grafică ATI Radeon X1600 Pro GeCube a obținut rezultate impresionante în aceste teste fiind mult mai rapidă decât modelul X1300 (dar și mai scumpă), și mai rapidă decât o placă grafică nVidia GeForce 6600. Dacă „limita” buzunarului este de 350 lei, atunci poate fi considerată o variantă interesantă. Placa grafică Radeon X1300 GeCube este varianta destinată bugetului redus și celor care se mulțumesc cu o performanță scăzută și detalii și rezoluții foarte modeste. În schimb, bătrânul slot AGP dă dovadă de suficiență putere pentru a lupta cot la cot cu interfața PCIe. Acceleratorul video X800 oferă, după cum observați, o performanță deosebită și va rămâne o alegere foarte bună pentru cei care doresc să-și mențină vechea platformă AGP.

FIBRĂ

F.E.A.R.

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	MINIM
ATI Radeon X800 Club3D	31	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	25	
ATI Radeon X1300 GeCube	9	

F.E.A.R.

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	MAXIM
ATI Radeon X800 Club3D	125	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	87	
ATI Radeon X1300 GeCube	32	

F.E.A.R.

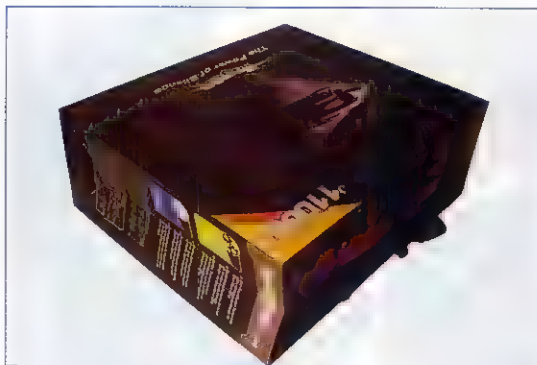
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	MEDIU
ATI Radeon X800 Club3D	55	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	40	
ATI Radeon X1300 GeCube	16	

PCMark05 (scor placă grafică)

PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
ATI Radeon X800 Club3D	4120	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	3045	
ATI Radeon X1300 GeCube	1608	

3DMark06 implicit 1024x768

PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
ATI Radeon X800 Club3D	1529	
ATI Radeon X1600 Pro GeCube	1755	
ATI Radeon X1300 GeCube	742	



1100 de "cai putere" într-o singură sursă de tensiune!

Comunicatele de presă vorbesc despre lansarea unei surse de tensiune de 2000 Wați. Ar fi o nebunie să ai în sistemul tău o sursă de 2 KW, însă dacă acea zi va sosi, și vom fi nevoiți să dispunem de o sursă de 2000 Wați doar ca să ne jucăm, atunci va trebui cu toții să recunoaștem că oeva s-a greșit în industria calculatoarelor. Probabil că este o cursă de marketing între companiile producătoare de surse de tensiune. Oricum, actualmente nu este relevant să ne achiziționăm o sursă de 2000 Wați.

Tagan TG1100-U95 (TURBOJET)

Tagan TG1100 este o sursă de 1100 Wați pe care urmează să o testăm, să vedem dacă este o sursă care ne furnizează un curent stabil, și este gata să alimenteze un sistem cu o mulțime de componente pe care nu le putem imagina acum. Ei bine, prima întrebare este: de ce avem nevoie de o sursă de 1100 Wați? În primul rând, industria IT ne oferă procesoare duale, plăci de bază cu procesoare multiple, plăci grafice cu mai multe procese-

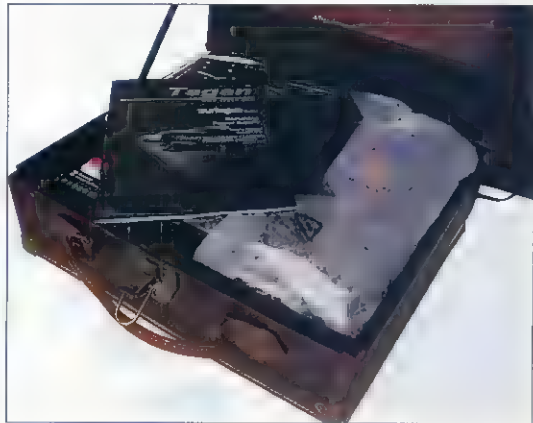
soare, două sau chiar patru procesoare grafice, plăci de bază cu 8 hard discuri, cu 16 GB de RAM etc. Așadar, pentru a alimenta un monstru, trebuie să îi oferim și „de mâncare”, în acest sens o sursă de 1100 Wați poate deveni necesară, însă nu multe sisteme au nevoie de o asemenea sursă, așa că e bine ca acest articol să vă facă doar tema de casă pentru un viitor IT care pare tot mai înfometat după energie. Firește, niciodată să nu subestimezi importanța sursei de tensiune, practic ea este inima sistemului pentru a menține stabilitatea lui. Modelul TG1100-U95 pe care l-am testat este fantastic, oferă 1100 Wați, patru linii separate de 12V, fiecare având 20 de amperi. Majoritatea plăcilor grafice moderne consumă 10 amperi pe fiecare procesor grafic, așa că sursa noastră este mai mult decât suficientă cred că în orice situație din prezent.

Să apăsăm butonul de facturare pentru 1,1 KW/oră!

În primul rând să vedem cam cât consumă un sistem modern? Să luăm ca exemplu un AMD64 Athlon X2 4400+ împreună cu o

placă grafică Radeon X1800 GTO, trei hard discuri, o unitate optică pentru inscripționat DVD-uri și una de CD-uri. Când pornim sistemul de operare Windows, avem un consum de ~150 Wați. În momentul în care îți supratactezi procesorul și placa video, și folosești hard discurile și unitățile optice, consumul se ridică lejer la 350-380 Wați, iar în punctele de stres, acest consum poate ajunge și la 500 wați. Astfel, fără prea mult efort, putem să folosim această sursă de 1,1 KW pentru a alimenta

două astfel de sisteme. Spre exemplu, pentru fiecare hard disc sau unitate optică adăugată consumul se mărește cu 10 wați. Un cuplu de plăci video în SLI sau Crossfire adaugă un consum de 75 – 100 wați. Un procesor cu nucleu dual, ne mai adaugă la factura de la Electrica cca. 80 wați și, firec, pentru „gadget-urile” care se încălzesc trebuie să mai adăugăm câteva ventilatoare care ne vor crește cu puțin viteza de rotație a contorului de curent! Bine, în acest moment vă recomand să aveți cel puțin o sursă



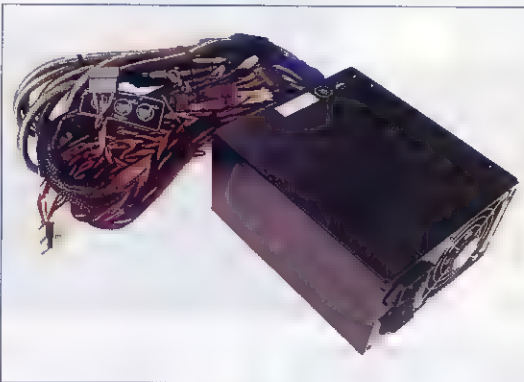
de 400 Wați pentru orice PC mediocră, iar dacă îl pregătim pentru jocuri, e bine pentru mai multă siguranță să avem montată în carcasă o sursă de 500 – 550 Wați

Dotările și „sentimentele” oferite de TG1100-U95

Oferă Tagan de „1100 de opțiuni” contabilizează nenumărate linii de curent, și operare silențioasă după cum spun datele ei tehnice. Aspectul lui TG1100-U95 este terifiant, multe cabluri molex pentru N componente. Sigur, 1100 Wați îi achiziționezi când ai motoare Quad GFX, plăci video care însumează patru nuclee video, un sistem de tip server cu multiple procesoare operând deodată, memorie RAM din abundență, 6-8 hard discuri, 4 unități optice etc.

12V1-20A
12V2-20A
12V3-20A
12V4-20A

Putere combinată:
3.3V & 5V - 180W
12V 1,2,3,4 - 960W



măsurat consumul sistemului și acesta a indicat un vârf maxim de 500 Wați. Insuficient pentru a testa puterea reală de 1100 Wați, însă suficient pentru a constata dacă sursa este stabilă. În interiorul tabelului observăm: MINIM - este valoarea minimă pe care am

care am rulat X3: The Reunion.

Concluzie

Tagan TG1100-U95 este o sursă de tensiune impresionantă. Totuși, testul practic a dovedit că nu avem momentan nevoie de o sursă de 1100 Wați, iar una de 500 Wați ar fi suficientă să alimenteze un sistem performant, excepție probabil fiind persoanele care dețin acasă un sistem cu mai multe procesoare, mai multe hard discuri și mai multe unități optice. Probabil acele persoane ar simți nevoia unei surse cu puțin peste 600 Wați, dar nicidecum de 1100 Wați. Per ansamblu, sursa Tagan este una bună și stabilă, excepție fiind sunetul pe care îl produce și care nu se încadrează în limitele cuvântului „silențios”. Conectorii sursei sunt mulți la număr și ușor de folosit. La prețul de 400 Euro, cât costă această sursă, vei primi ceea ce plătești; sursa are o dimensiune mică, pachetul în care este livrată fiind atractiv. Nu a prezentat niciun moment de instabilitate pe parcursul testelor, și trebuie să știi că este o sursă pentru un termen destul de lung, având în vedere că poate alimenta componente care consumă mai mult de 1 KW/oră!

Caracteristici pe scurt sursă

Tagan:

este compatibilă cu Intel EPS12V versiunea 2.9; patru conectori de 6 pini PCI Express; conectori Combo-S2M (SATA la IDE), 36 de luni garanție etc.

Specificațiile liniilor de tensiune:

3.3V-25A
5V-25A

Cum am testat?

Sistem utilizat

Placă de bază: NFORCE 590 SLI
Procesor: nucleu dual E6600
supratactat la 3,4 GHz
Plăci video: 2x GeForce GX27950
GX2 1024 MB
Memorie: 2GB DDR2

Pe lângă acestea am adăugat o unitate optică și un hard disc. Pentru teste am folosit jocul X3: The Reunion în cadrul căruia am rulat timedemo-ul de trei ori. Am

măsurat-o pe parcursul testelor, iar MAXIM - este valoarea maximă pe care am măsurat-o. O fluctuație de 5% este acceptabilă, astfel linia de 12 Volți trebuie să se situeze între valorile de 11,4 și 12,6 V. De asemenea, am testat sursa în două moduri, și anume „în așteptare” este modul în care sistemul de operare a terminat de încărcat toate procesele și așteaptă următoarea comandă. Modul „operare” este modul în

DORIAN

MINIM (valori minime măsurate) - Mod „în așteptare”

LINIE	VOLȚI	
Linie de tensiune de 3,3V	3,31	
Linie de tensiune de 5V	5,01	
Linie de tensiune de 12V	12,2	

MINIM (valori minime măsurate) - Mod „operare”

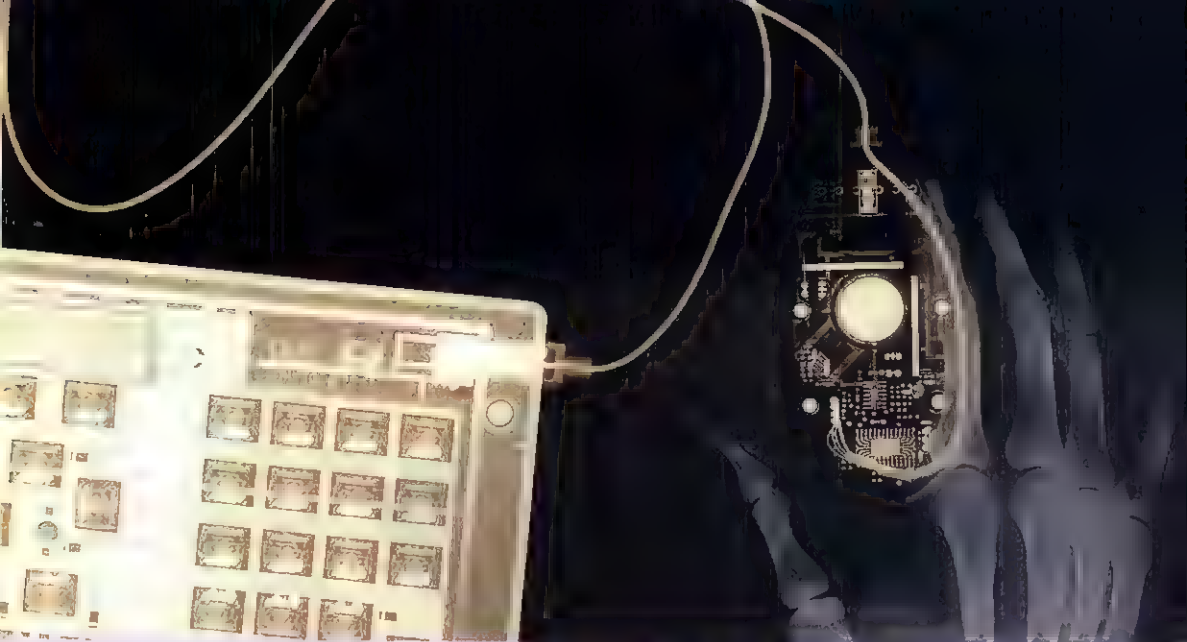
LINIE	VOLȚI	
Linie de tensiune de 3,3V	3,29	
Linie de tensiune de 5V	5,04	
Linie de tensiune de 12V	12,2	

MAXIM (valori maxime măsurate) - Mod „în așteptare”

LINIE	VOLȚI	
Linie de tensiune de 3,3V	3,33	
Linie de tensiune de 5V	5,04	
Linie de tensiune de 12V	12,19	

MAXIM (valori maxime măsurate) - Mod „operare”

LINIE	VOLȚI	
Linie de tensiune de 3,3V	3,34	
Linie de tensiune de 5V	5,05	
Linie de tensiune de 12V	12,16	



LABORATORUL SOFTWARE

Testează și prezintă programe utile și gratuite

În această rubrică îți prezentăm mai multe programe gratuite și interesante: probabil că unele dintre ele se potrivesc gusturilor tale. Vom testa, lună de lună, mai multe programe care te ajută să operezi pe sistemul tău în diferite scopuri. De exemplu, să beneficiezi de o

interfață mai plăcută pentru sistemul tău de operare, să folosești un program care să te distindă din când în când, sau să folosești un program care să-ți curețe sistemul de înregistrările nedorite, istoria siturilor pe care le-ai vizitat etc. Sistemul pe care l-am folosit pentru

a testa programele de mai jos este compus din: Procesor Extrem Edition Pentium 4 3,2 GHz (socul 478), memorie RAM 1 GB, hard disc Excelsor de 80 GB, unitate optică DVD-RW BenQ, unitate de discetă, placă video GeForce 5200 FX, monitor Samsung 7950F.

Redacția nu își asumă răspunderea pentru eventualele daune create de ori-care dintre programele prezentate și testate mai jos!

Anti-virus GRATUIT - AVG Free Edition

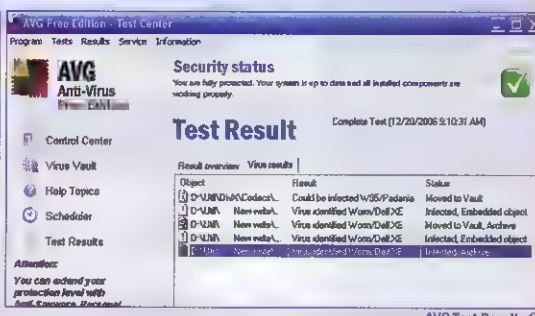
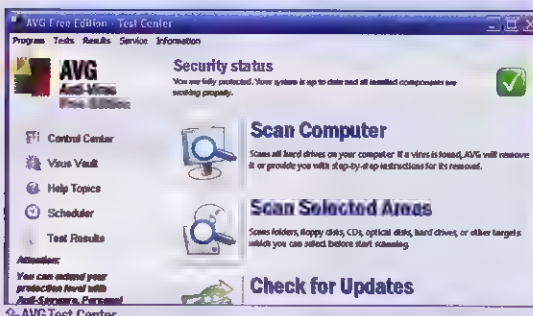
Un program care să te ferească de viruși virtuali este vital pentru orice calculator care rulează sistemele de operare produse de Microsoft. Așadar majoritatea programelor Anti-virus nu sunt gratuite,

și aici mă refer la nume cunoscute precum: Bit Defender, Kaspersky, F-Secure, McAfee, Norton etc. AVG Free Edition, este o versiune gratuită a programului AVG Anti-Virus Professional Edition, ușor de instalat și ușor de configurat. Practic, de la instalare setezi

opțiunile programului, de unde să descarce pachetele de actualizări, când să scaneze partițiile hard discului etc. Programul este clasat pe locul 8 conform unui top realizat de situl www.toptenreviews.com. Primul loc este ocupat de anti-virusul Bit Defender, urmat de

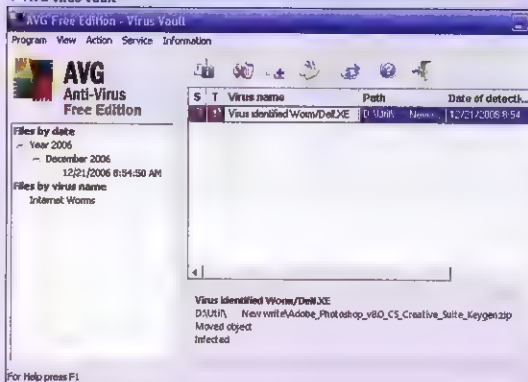
AVG FREE EDITION

Dimensiune: 16,8 MB
Sistem de operare: Windows 98/Me/NT/2000/XP/Vista
Download: <http://free.grisoft.com/freeweb.php/doc/2/>
VERSIUNE TESTATĂ: 7.5.432a861
Spatiu ocupat de program în memoria RAM: 30-35 MB
PREȚ: Gratuit



AVG Test Result

AVG Virus Vault



Kaspersky. AVG Free Edition scanează un hard disc de 80 GB în cca. 24 de minute. Programul AVG operează simplu, după pornirea sistemului el se actualizează automat de pe Internet o dată pe zi. În meniul "Test Center" al AVG-ului poți scana fișierele de pe sistemul tău și poți actualiza manual anti-virusul. În meniul "Test results" găsești toate informațiile despre operațiile pe care le-a realizat AVG-ul în timpul scanării. Virușii detectați de AVG se pot muta în "virus valut". Iar, în fereastra "virus valut" vei găsi virușii pe care AVG-ul i-a detectat și îi poți șterge. Pe scurt, AVG Antivirus Free Edition, este o protecție anti-virus în timp real care scanează toate fișierele executabile pentru ca sistemul tău de operare să fie în siguranță. Vă recomand să folosiți AVG Antivirus pentru că este gratuit, scanează rapid, și folosește puțin din memoria RAM a sistemului.

TED Notepad

TED Notepad este un editor de texte foarte simplu. Practic

TED NOTEPAD

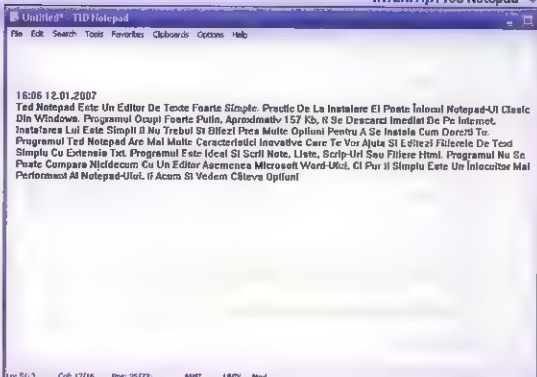
Dimensiune: 160 KB
Sistem de operare: Windows NT/2K/XP
Download: www.freewarefiles.com
VERSIONE TESTATĂ : 5.0.3
Utilizare maximă procesor: variabil, în mod normal 1%
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: variabil
PREȚ: Gratuit

de la instalare el poate înlocui Notepad-ul clasic din Windows. Programul ocupă foarte puțin spațiu pe discul fix, aproximativ 157 KB, și se descarcă imediat de pe Internet. Instalarea lui este simplă și nu trebuie să bifezi prea multe opțiuni pentru a se instala cum dorești tu. Programul TED Notepad are mai multe caracteristici inovatoare care te vor ajuta să editezi fișierele de text simple cu extensia TXT. Programul este ideal să scrii note, liste, script-uri sau fișiere html. Programul nu se poate compara nicicum cu un editor asemenea Microsoft Word-ului ci, pur și simplu, este un înlocuitor mai performant al Notepad-ului. Și acum să vedem câteva opțiuni descrise: TED îți permite ca toate literele sau cuvintele selectate să le transformi în majuscule sau minuscule; poate afișa oricând dorești în text: data curentă (ora curentă/zi /lună/an) în variantă scurtă sau lungă (în varianta lungă afișează luna curentă în litere nu în cifre); îți permite ca în textul

MONOCALNDAR

Dimensiune: 256 KB
Suplimentar: trebuie instalată aplicația Microsoft .NET Framework 1.1
Sistem de operare: Windows 2000/XP
Download: www.freewarefiles.com
VERSIONE TESTATĂ : 0.7.1
Utilizare maximă procesor: 50%
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: aproximativ 20 - 30 MB
PREȚ: Gratuit

INTERFAȚĂ Ted Notepad

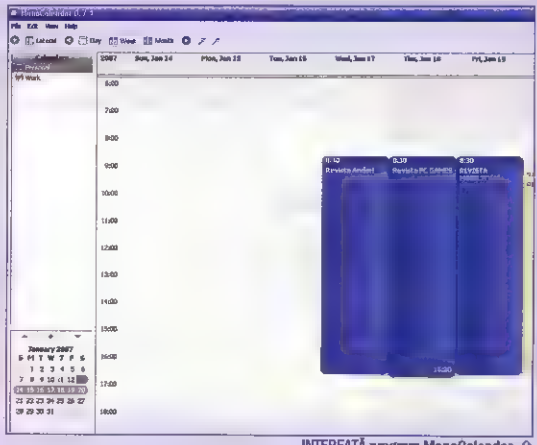


pe care îl editezi să introduci text suplimentar dintr-un alt fișier etc.

MonoCalendar 0.7.1

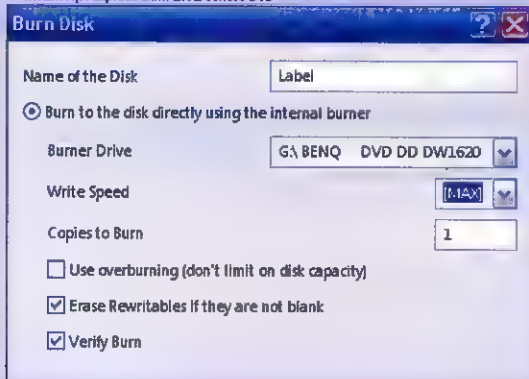
MonoCalendar este o aplicație simplă, cu ajutorul căreia poți să-ți programezi timpul tău pe săptămâna de lucru pentru a realiza în timp ceea ce ești obligat sau ți-ai propus să faci. Aplicația îți permite să creezi un număr nelimitat de calendare în care să programezi diferite evenimente, are abilitatea să vizualizezi 5 sau 7 zile din săptămână, poți să controlezi orele care să fie afișate în cadrul zilelor din săptămână (sau orele care reprezintă durata programului tău de lucru) suportând totodată calendarele cu extensia .ics.

Suplimentar, MonoCalendar are nevoie de aplicația Microsoft .NET Framework 1.1 care trebuie să fie instalată. Utilizare program - Instalarea lui este simplă și este funcțională imediat după aceasta. Evenimentele care trebuie să aibă loc, se creează la ora dorită din zi, cu un dublu clic, și se pot extinde de la ora dorită până când este necesar. Căsuța care reprezintă un eveniment se poate edita cu un dublu clic. Evenimentele se pot selecta cu mausul și se pot șterge cu tasta "delete". Selectarea unui eveniment programat afișează la sfârșitul casei ora la care se termină evenimentul respectiv. Nu trebuie să salvezi ceea ce ai operat în MonoCalendar, ci pur și simplu îl închizi și se salvează automat



INTERFAȚĂ program MonoCalendar

INTERFAȚĂ Express Burn 2.02 scriere DVD



tot ceea ce ai realizat!

Express Burn

Express Burn este un program care îți permite să creezi și să înregistrezi discuri optice audio sau cu date, discuri optice de tip: CD, DVD, Blu-ray și HD-DVD. Programul îți permite să înregistrezi pe discurile optice de mai sus într-un mod simplu și cunoscut "drag and drop", iar pictograma Express Burn îți va deschide fereastra de înregistrare. În fereastra respectivă poți seta viteza de scriere a discului optic, numărul de copii care să se realizeze, verificarea înregistrării etc. Aplicația Express Burn ocupă foarte puțin spațiu, 432 KB, și astfel se poate transporta chiar și pe o dischetă. Express Burn este ușor de folosit, iar interfața este intuitivă. M-a deranjat fap-

tul că programul se descurcă destul de lent când trebuie să adauge multe fișiere (spre exemplu 2000 de fișiere) pentru a scrie un disc optic, fie el DVD, CD etc. Compania producătoare NCH Swift Sound, realizează peste 40 de programe, multe dintre ele sunt gratuite, utile și ușor de utilizat în acest sens vă invit să vizitați situl companiei.

SpamExperts

SpamExperts este un filtru automat care interceptează e-mail-urile tale înainte să ajungă la clientul tău compatibil POP3 sau IMAP. Noua tehnologie îi asigură performanța optimă. Inițial, programul are nevoie de un antrenament din partea utilizatorului. Interfața programului este destul de intuitivă. Programul este compatibil cu toți clienții POP3&IMAP, are

SPAMEXPERTS

Dimensiune: 6.03 MB
Sistem de operare: Windows 2000/XP, 2003
Download: www.freewarefiles.com
VERSIUNE TESTATĂ: 2.02
Utilizare maximă procesor: 5%
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: minim - 2MB, maxim - variabil
Alte cerințe:

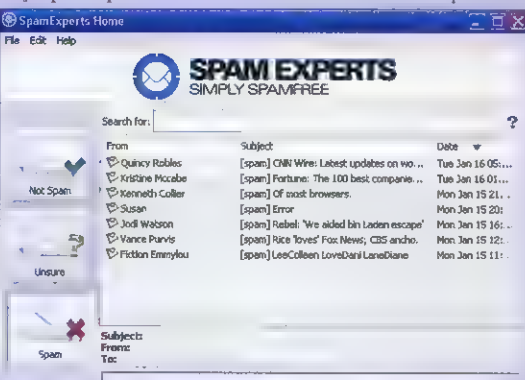
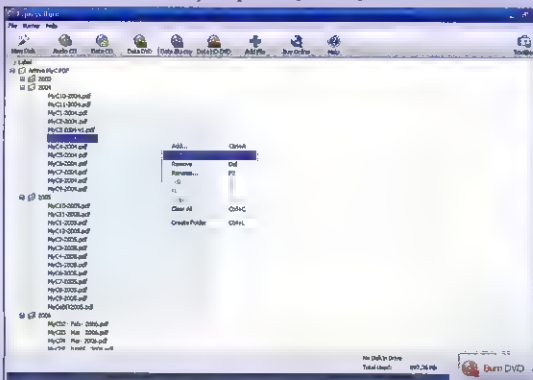
suport SSL și te notifică automat când ai primit un e-mail. După scurta prezentare vin și testele. În primul rând după instalare programul îți trimite un e-mail în care te notifică că de acum înainte va bloca orice spam pe care îl vei primi și nu trebuie să schimbi setările programului de e-mail. Verificarea e-mail-ului se face în mod normal, numai că scrisorile electronice pe care le primești vor ajunge prima dată în SpamExperts, iar de acolo tu vei decide dacă respectivul e-mail este spam sau nu, sau dacă blochezi respectiva adresă de e-mail de la care ai primit acel spam. Lucrurile par să fie simple până aici, însă programul SpamExperts îți explică în primul e-mail pe care îl primești de la el, că lui îi trebuie cel puțin 14 zile pentru ca aplicația să învețe suficient încât să clasifice corect informația din căsuța ta de e-mail. Oricum, textul continuă: astfel, când aplicația va face o greșală, vei putea cu ușurință să o corectezi, schimbând destinația e-mail-ului primit în interfața SpamExperts.

EXPRESS BURN

432 KB
Sistem de operare: Windows 98/Me/NT/2000/XP/2003 Server
Download: www.nch.com.au
VERSIUNE TESTATĂ: 2.02
Utilizare maximă procesor: variabil
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: 8 MB minim
Alte cerințe:

Spybot - Search and Destroy

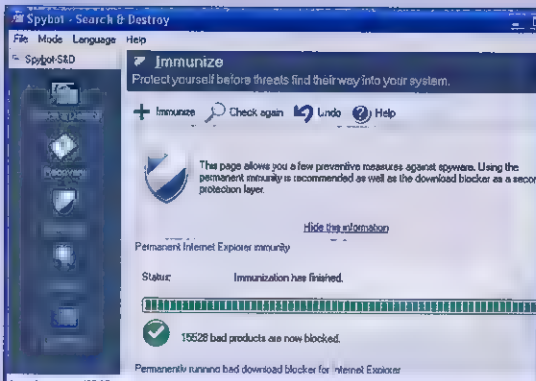
Acest program poate detecta și șterge o multitudine de fișiere adware și dăunători din calculatorul tău. De asemenea, Spybot poate șterge "urmele" pe care le-ai lăsat când ai navigat pe Internet, operațiune care este folositoare în special dacă partajezi sistemul tău cu alți utilizatori. De asemenea, înregistrările șterse se găsesc în meniul "Recovery", unde găsești un backup și poți să le refaci. Actualizările online permit programului Spybot să țină la curent lista cu ultimele variante de adware, dialers și alți rezidenți de sistem neinvitați. Versiunea 1.3 a adăugat caracteristici de imunizare, o interfață îmbunătățită, și o caracteristică pentru browsere de detectare a spyware-ului. Înainte de a porni testele am citit câteva impresii despre acest program. Mai mult de 80% din aceste opinii erau pozitive, restul de 20%, erau complet nemulțumiri de acest program. De aceea, insist să vă scriu câteva nemulțumiri, pentru a vă pregăti "în caz de necaz". Una dintre opiniile suna



INTERFAȚĂ Express Burn 2.02

SPAM EXPERTS - Interfața programului, submeniul SPAM

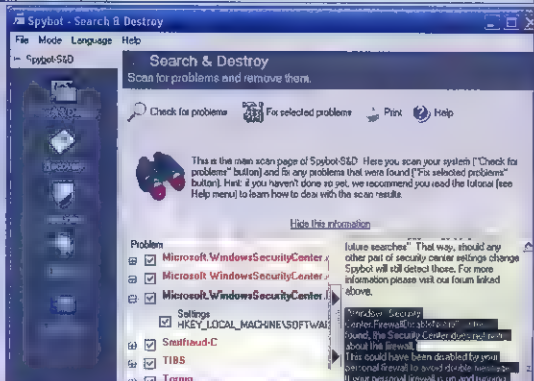
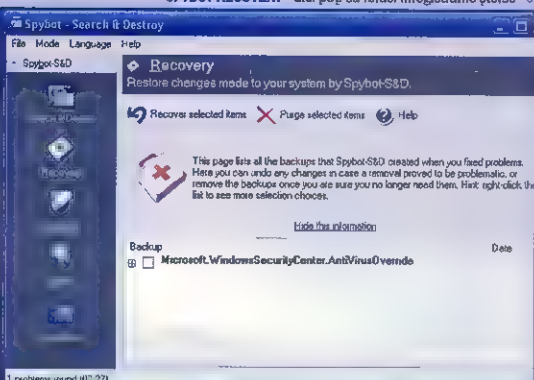
SPYBOT Immunize



În felul următor: "am instalat aplicația, și a distrus regiștrii sistemului de operare și a fost necesar să reinstalez sistemul de operare". Alta te avertiza că atunci când faci plăți online, "trebuie să ai grijă că acest program îți copiază contul de credit, și îl transmite!". Eu am testat aplicația pe două sisteme diferite, unul dintre sisteme fiind cel de test prezentat la începutul acestui articol. Pe ambele sisteme nu am întâmpinat nicio problemă deosebită care ar fi cauzat reinstalarea sistemului de operare sau ceva catastrofal pentru calculator. Desigur, multe păreri bune spun-neau despre acest program că versiunea 1.4 a adus multe îmbunătățiri, deși erau persoane care ziceau că folosesc acest program de trei ani și nu au avut nicio problemă cu sistemul

lor. În cadrul testelor pe care le-am făcut, au fost câteva programe malițioase pe care nu am putut să le șterg nici dacă am repornit sistemul așa cum mi-a recomandat programul. A fost necesar să șterg manual aceste fișiere. Acum să vedem cum se utilizează acest program: după scanarea propriu-zisă, care de obicei verifică peste 55000 de fișiere (în funcție de mărimea hard discului), este recomandat să vedem ce fel de nereguli a descoperit Spybot-S&D. Astfel, trebuie să distingem întrările roșii, care reprezintă spyware sau amenințări similare, și întrările verzi, care sunt înregistrări uzuale. În cazul înregistrărilor uzuale (pe care sper să le verificăm), ștergerea lor nu reprezintă un risc, însă s-ar putea să facă parte din preferințele tale personale! Întrările roșii, sunt ame-

SPYBOT RECOVERY - aici poți să refaci înregistrările șterse

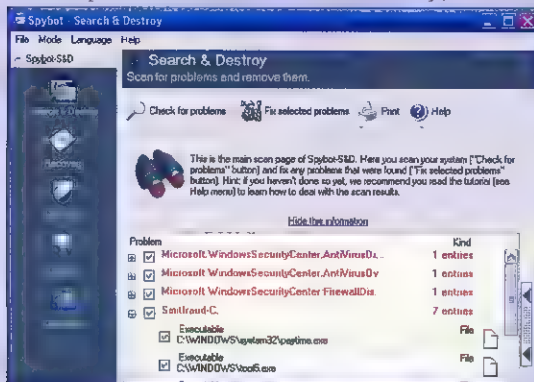


nițări reale, care trebuie înlăturate! Desigur, dacă nu ai încredere, poți citi informații în fereastra apropiată care se deschide după apăsarea butonului gri.

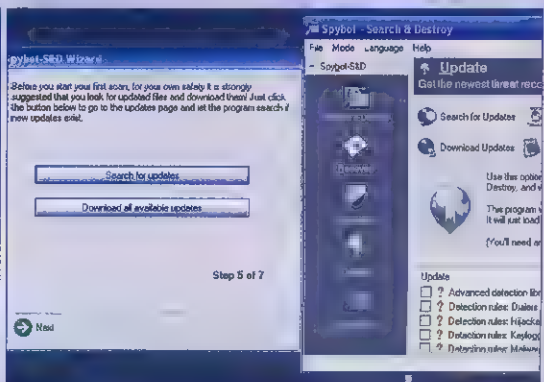
DORIAN

SPYBOT - SEARCH AND DESTROY

Dimensiune: 4.81 MB
Sistem de operare: Windows 9x/ME/2K, NT/XP
Download: www.freewarefiles.com
VERSIUNE TESTATĂ: 1.4
Utilizare maximă procesor: 77%
(în medie 50%)
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: minim - 24 MB, maxim - variabil
(257 MB)



SPYBOT scanarea și afișarea spyware-ului găsit



SPYBOT update



Flags of Our Fathers

In ciuda celor 76 de ani, Clint Eastwood revine pe marele ecran cu o analiză de război foarte curajoasă: bătălia de la Iwo Jima, între americani și japonezi, devine o poveste de prietenie, curaj,

supraviețuire și sacrificiu.

Iwo Jima este o insulă vulcanică situată în Oceanul Pacific. Începând din 16 februarie până în 26 martie 1945, insula a fost teatrul unora dintre cele mai sângeroase confruntări ale celui

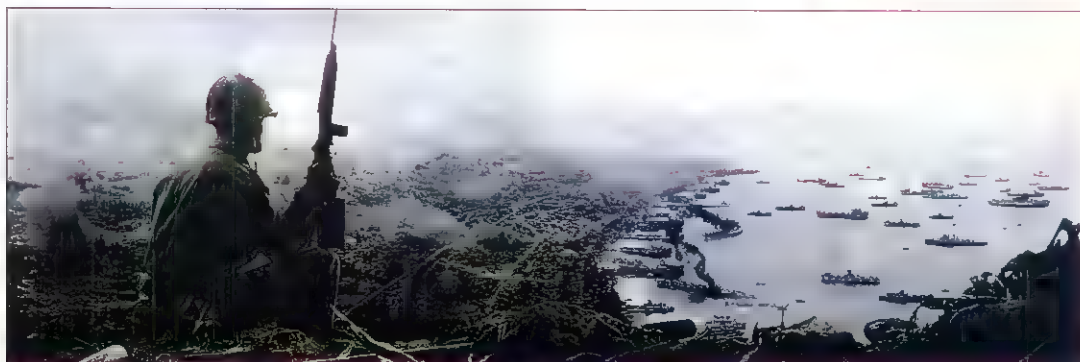
de-al Doilea Război Mondial, între americani și japonezi. La Iwo Jima, pe creasta muntelui Suribachi, Joe Rosenthal de la Associated Press a făcut faimoasa fotografie care reprezintă cinci marines și un medic în momentul înfrierii drapelului american în solul japonez. Pornind de la această imagine, adevărată icoană militară pentru americani, Clint Eastwood se întreabă cine au fost cei șase oameni și care au fost poveștile lor.

Flags of Our Fathers este o tentativă de răspuns la întrebarea pe care a ridicat-o acea fotografie dar, ca în orice film semnat de Clint Eastwood, este ceva mai mult: este o încercare de recuperare a demnității umane, cea adevărată, aflată dincolo de legendă. Pe Iwo Jima nu era nimic pentru care să te sacrifici. Dar bucata de pământ sulfuros reprezenta teritoriul japonez, iar ocuparea ei însem-

na o lovitură dată în inima Imperiului Nipon. Cu zeci de tuneluri și 22.000 de japonezi dispuși să moară, Iwo Jima era o capcană mortală. Armatei americane i-a trebuit peste o lună ca să străpungă insula, într-unul dintre cele mai crude masacre ale istoriei.

Cei șase soldați prezenți în fotografie nu au chip. În momentul realizării acesteia, nimic nu era jucat: era abia a cincea zi de lupte, și trei dintre cei șase urmau să-și piardă viața. Dar acea imagine a făcut înconjurul lumii, devenind simbol al victoriei și sfârșitului războiului pentru un popor american aflat în criză și în condiții economice precare. Ca să adune fonduri, concretizate în faimoasele "obligațiuni de război", au fost chemați în patrie trei dintre eroii care au înălțat drapelul: John "Doc" Bradley (Ryann Phillippe), Ira Hayes (Adam Beach) și Rene Gagnon





(Jesse Bradford). Pentru acești oameni, prezența lumii drept "eroii de la Iwo Jima" începe calvarul: un adevărat tur al statelor Unite, de pe un stadion pe altul, din piață în piață și dintr-o recepție în alta, în ciuda voinței lor, într-o campanie de promovare a lor înșiși pentru adunarea de fonduri. Între flashback-urile războiului și camarazilor, imagini ale morții, cadavre dezmembrate, tentative de salvare eșuate, mașina de presă pe care ne-o prezintă Clint Eastwood îi urmărește până la sfârșitul zilelor.

Clint Eastwood aduce în prim plan o bătălie sângeroasă, pe care o prezintă pornind de la o imagine, la fel cum, pornind de la aceeași imagine, analizează conceptul de eroism pentru a ne prezenta apoi concluziile sale la capătul celor 131 de minute de film.

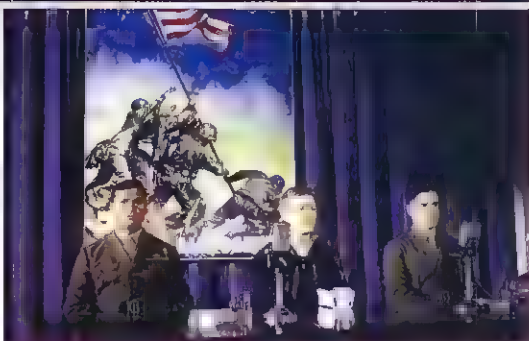
Reconstituirea este impresionantă, în stilul și cu mijloacele unei adevărate superproducții. Ceea ce s-a întâmplat la Iwo Jima a fost atât de atroce, încât lumea a trebuit să aștepte apariția cărții lui James Bradley, în anul 2000, pentru ca gurile să se deschidă și să vorbească public. Mare surpriză: lucrurile nu s-au petrecut așa cum credea toată lumea, de unde și disconfortul protagoniștilor să se împace cu statutul lor de eroi.

Fotografia lui Rosenthal ne arată cei șase militari pe cale să ridice steagul american în momentul în care primul steag

era coborât undeva într-un alt plan. Trei oameni au putut să mărturisească asta, ceilalți trei fiind căzuți în luptă. Eastwood înaintază în film încet cu pași mărunți, cu mișcări lente, de la întreg la particular, de la macro la micro, de la masă la grup și, în fine, la individ, ceea ce nu poate să nu aducă înțelegere și empatie din partea spectatorului. Pentru Eastwood numai individul explică istoria. La fel și posibilitatea menținerii unei păci de durată. Nu întâmplător în film nu apar niciodată chipurile japonezilor: mai exact, acestea se văd doar în momentul în care sunt loviți sau agonizează, însă niciodată nu le putem vedea ochii.

Regizorul ne oferă o poveste filmată în stilul lui caracteristic de a relata: fără prea multe cuvinte, cu un simț moral foarte riguros, soldătesc de clar. Imaginile vorbesc de la sine, la fel cum filmul însuși a pornit de la o imagine. Luptele sunt prezentate într-un alb-negru nuanțat cu albastru, fără culori vii, saturate. Efectul este triplu: îți dă senzația de documentar dar, la fel de bine, îți prezintă flash-uri dramatice în memoria protagoniștilor. Ambientul este parcă un amestec de gri cu negru, în așa fel încât ți se pare că nu există nimic acolo pentru care să merite să lupți.

Poate că nu există un erou propriu-zis al filmului, dar suntem convinși să eroii există: aceștia sunt morții de pe căm-



CEI TREI EROI în fața națiunii americane



IWO JIMA, CU NOROAIELE, mizeria și combatanții săi

Bătălia de la Iwo Jima

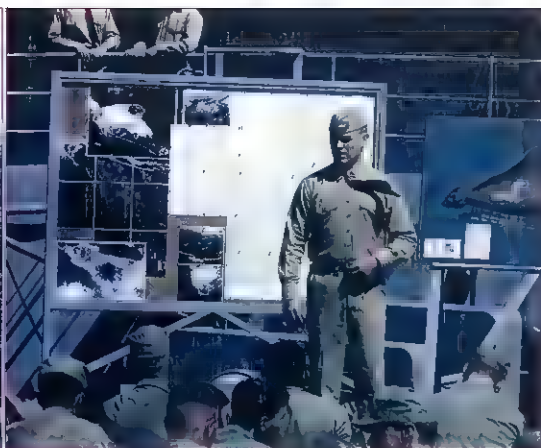
În 16 februarie 1945, Statele Unite au pornit asaltul aerian, naval asupra celor 22.000 de japonezi care apărau insula. După trei zile, americanii au reușit să invadeze Iwo Jima. Ca să câștige o bătălie, ai însă nevoie de un punct strategic: acesta a fost vârful muntelui Suribachi. Imediat după debarcare, cei 30.000 de soldați americani au deschis focul și au încercuit muntele. Alți 40.000 de marines umau să debarce în zilele următoare.

În 26 martie, bătălia era pierdută pentru

japonezi. Din cei 22.000 de soldați, doar 1.083 au supraviețuit. 6821 de americani și-au pierdut viața, între aceștia numărându-se și trei dintre cei șase care au ridicat steagul: sergentul Michael Strank, Harlon Block și Franklin Sousley, 20.000 de americani au fost răniți în lupte. Au fost acordate 27 de Medalii of Honor - numărul cel mai mare din istoria militară, ceea ce înseamnă mai mult de un sfert din toate medaliile acordate în timpul celui de-al Doilea Război Mondial.



CLINT EASTWOOD în timpul filmărilor



CLASICUL BRIEFING înaltea începerii operațiunilor militare



pul de luptă. Cei care au supraviețuit nu vor să fie considerați eroi, pentru că

sunt conștienți că războiul îi constrânge pe toți să facă lucruri monstruoase; există doar oamenii care sunt, cum spune fiul unuia dintre protagoniști "ca tatăl meu". Lupta și gesturile eroice nu sunt făcute pentru patrie, ci pentru cel din fața ta, pentru cel din dreapta ta, pe

câmpul de bătălie.

Flags of Our Fathers este o capodoperă care întregeste filmografia lui Clint Eastwood. Este un film pe care merită să-l vedeți, dar la care nu trebuie să mergeți convinși că veți viziona un nou Saving Private Ryan. După ce s-au scurs cele 131 de

minute, s-ar putea să simțiți cum se instaurează liniștea, cum nu prea aveți ce spune. Pentru cuvinte este timp mai târziu.

STRĂINUL



Little Miss Sunshine (2006)

În sânul familiei Hoover nu mai merge nimic. Sheryl, mama, nu mai știe de capul ei. Soțul ei nu reușește să-și vândă cartea, "Succesul în nouă pași", fiul ei, mare admirator al lui Nietzsche a făcut vot de tăcere până la intrarea în Air Force, bunicul a fost dat afară de la azil pentru că a tras o linie de heroină, fratele, specialist în Proust, și-a ratat sinuciderea. Colac peste pupăză, fetița este invitată la concursul Little Miss

Sunshine. Toată lumea se îmbarcă în Volkswagen-ul galben, cu direcția California.

Filmul este un portret al unei familii americane disfuncționale, o primă realizare a cuplului Dayton-Faris. Comedia lor în formă de road-movie ne trece prin mai multe etape emoționale. Ba acid, ba tandru, crud, rocambollesc, filmul este o traversare haotică a unei Americi în căutarea reușitei dar aflată în pierderea de repere, după imaginea antieroiilor ei.

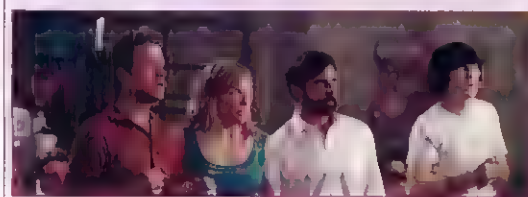
STRĂINUL



Protagonistul necuvântător: Volkswagen

Dubița Volkswagen a fost imaginea libertății în anii '60 și '70. În film, familia Hoover se îmbarcă în VW, care devine simbol al independenței și oportunității pe măsură ce călătoria se desfășoară de-a lungul țării. Dubița familiei Hoover, aflată pe cale de dispariție, ca multe alte ideal-

uri americane ale generației trecute, supraviețuiește problemelor mecanice exact ca familia Hoover care, în fața posibilității ei colaps, se străduiește să mențină în viață familia care reprezintă clasa medie americană.



In Flames - Come Clarity

După ce ultimele lor două albume au primit critici destule din partea fanilor, poate chiar mai rău, tot soiul de injurii mai mult sau mai puțin subtile referitor la noul trend pe care trupa părea că îl adoptă, In Flames revine în 2006 cu un album ce intrigă. Revenind, ca motor instrumental, la succesele trecutului (din care suedezii s-au hrănit mult și bine, chiar la momente de ananghie), și combinând această paletă instrumentală cu vocalizele

curate ale ultimelor lor producții, băieții au reușit să lase în urmă perioada bocetelor efeminate ale lui Jonathan Davis, perioadă criticată cu vehemență de fanii lor old-school. Albumul prezintă nesperate riffuri de trash straightforward, precum și o melodicitate interesantă a duo-ului de chitară. Bineînțeles, nu mai avem de-a face cu vremurile de mult apuse ale lui Jester Race sau Whorace, însă nu are rost să ne dorim ceva ce nu se va întoarce niciodată. Gustați In Flames pentru ceea ce este acum.

I N F L A M E S
C O M E C L A R I T Y



EYES OF FIRE



Eyes of Fire - Prisons

Originari din California, cei de la Eyes of Fire cântă o combinație interesantă de doom, death și gothic, iar când zic interesantă, mă refer undeva peste clișeele moderne de copii emo care văd viața doar în negru.

Ceea ce rămâne constant la ei este atmosfera, una de sorginte întunecată și melodică. Piese, majoritatea încununate de câte un crescendo ce evoluează lent, de la începutul ficăreia, oferă plăcuta senzație de relaxare oricărui fan al genului, iar partea vocală, îngropată parcă în noianul de

acorduri, punctează într-un mod cum nu se poate mai fericit fiecare aspect melodic al albumului.

Cadența este probabil piesa de rezistență, ea este cea care face din Prisons o colecție de cântece foarte ușor de ascultat, foarte plăcute și foarte "noi", chiar și după cea de-a 20-a forjare a cd-ului. Le văd un viitor luminat acestor domni de pe continentul vecin, și aștept cu interes următorul lor album.

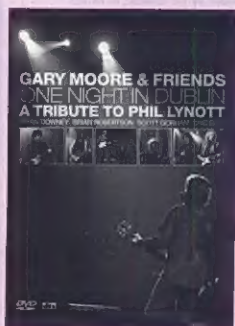
Gary Moore & Friends - One Night In Dublin (A Tribute To Phil Lynott)

Un concert care suna excelent și pe hârtie - "zeul" Gary Moore, un cap de afiș în spatele căruia sălășluiesc actuali și ex membri ai formației Thin Lizzy, toți într-un mega concert și all star tribute pentru regretatul Phil Lynott. Ce pot spune, pe

DVD sună mai bine decât pe hârtie. Ascultându-l pe Moore făcând dreptate unor piese clasice Lizzy, precum Jailbreak sau Don't Believe a Word, după care duelându-se pe scene în acorduri fantastice cu Brian Robertson sau Scott Gorham

pe adevărate innuri, cum ar fi Emerald sau The Boys are Back in Town, toate acestea au fost interpretate cum nu se poate mai bine. Asta, fără ca legendarul Lynott să se afle pe scenă. Singura obiecție ar fi că faimosul lead guitar geamăn al lui Lizzy, compus din Gorham și Robertson, nu a pus piciorul pe scenă, cei doi evitând să cânte simultan.

CIUMA



Impressum

Președinte

Dorel Puchianu

Coordonator editorial

Ciprian Corvianu (Străinu)

Redactor-șef

Dorel Puchianu jr. (Dontan)

Redactor Excutiv

Mircea Marian (Buniku)

Redactori:

Andrei Erdei (Vânturea)
 Paul Sărbănuș (Climax)
 Gabriel Grecu (Flori)
 Marius Claudiu Bondar (Zulu)

Corectori

Laurențiu Bancu (Intrus)

DTP

Cristian Mada (Rock4)

CD-ROM / Webmaster

Klody Tamás (Bartek)

EDIȚIA S-A ÎNCHEIE LA DATA DE 23 IANUARIE 2007

Comenzi și abonamente:

0359/401.086; abona@scmediacontact.ro

Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL

tel. 0359/401.086

Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720/440.003
 distribu@scmediacontact.ro

Contabilitate

Contabil șef: Laurențiu Ardelean
 financa@scmediacontact.ro

Juridic: Ioana Cleara juridic@scmediacontact.ro

Reclame:

e-mail: reclame@scmediacontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT
 DISTRIBUȚIE SRL - Oradea

Editor SC MEDIA CONTACT SRL

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră
 B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discursuri optice
 oferte impresii cu revistă, precum și de pe site-ul web al revistă,
 aparțin S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un articol de
 material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral,
 decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA
 CONTACT S.R.L. Protecția intelectuală se percepește conform
 legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate
 redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA
 CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul recla-
 matorilor și al autorilor publicați în paginile revistei.

Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL
 Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
 CP. 54 DP. 7, Oradea, cod 410094
 tel.: 0359/401.086
 fax 0359/401.221

ISSN: 1842-5348

Media Contact este un grup editorial cu sediul la
 Oradea și editază următoarele publicații: PC
 Games, NEXT, CD Forum, Mobility, Andrei,
 Norocell.

www.pcgames.ro

www.cdforum.ro

www.myc.ro

www.myl.ro

Inserenți

Airtoy 5
 TV Transilvania 39
 CERF 2007 47

Splinter Cell: Double Agent

Test PS2 vs PC



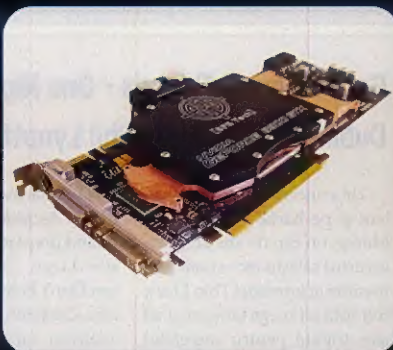
Seria profesională - prezentare - Canon EOS 400D
 10,1-megapixel DSLR



Carcasă din aluminiu - Lian Li PC A10



Obsesia de-a fi unic: Gainward Radeon X1950 PRO 512MB
 Golden Sample



Putere de procesare maximă: BFG GeForce 8800 GTX singură și
 în modul SLI!

OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă Nintendo Wii
achiziționată prin magazinul **NEXT**
primești cadou 1 abonament
pe o perioadă de 12 luni
la revista **NEXT** !



COMENZI

Tel: 0259/441.523

Mobil: 0720/440.004

office@mediacontact.ro



COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!